

**“PROPUESTA DE SITIO WEB INSTITUCIONAL ESPECÍFICO PARA LA  
CARRERA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA”**

**JOSÉ GUSTAVO CÓRDOBA DEL CASTILLO  
DIEGO FERNANDO SÁNCHEZ VILLAQUIRÁN**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2012**

**“PROPUESTA DE SITIO WEB INSTITUCIONAL ESPECÍFICO PARA LA  
CARRERA DE DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA”**

**JOSÉ GUSTAVO CÓRDOBA DEL CASTILLO  
DIEGO FERNANDO SÁNCHEZ VILLAQUIRÁN**

**Proyecto de Grado para optar al título de  
Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**Director:  
ANDRÉS FABIÁN AGREDO RAMOS  
Diseñador Gráfico**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD Y DISEÑO  
PROGRAMA DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA  
SANTIAGO DE CALI  
2012**

**Nota de aceptación:**

**Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Diseñador de la Comunicación Gráfica**

**JAIR ALEXANDER PINZON SANCHEZ**

---

**Jurado**

**ALEJANDRO PEREA MATERÓN**

---

**Jurado**

**Santiago de Cali, 26 de Noviembre de 2012**

## **AGRADECIMIENTOS**

Queremos agradecerle a Dios en primer lugar, por darnos la vida, por darnos la oportunidad de estudiar lo que queríamos, por rodearnos de personas maravillosas para nuestro aprendizaje profesional y formación como personas.

A nuestros padres que nos han brindado oportunidades que a ellos les costó conseguir como el estudio. A nuestros profesores por transmitirnos nuevos conocimientos cada día, desde sus saberes y experiencias.

A nuestro director y profesor, Andrés Fabián Agredo Ramos, por confiar desde un principio en nuestro proyecto que, a pesar de todos los contratiempos, siempre nos apoyó y estuvo pendiente del desarrollo del mismo.

Al profesor Jaime López Osorno quien, fue el primer docente en darnos el visto bueno y nos colaboró con diferentes datos para nuestra bibliografía.

## **CONTENIDO**

<b>RESÚMEN</b>	<b>Pág. 14</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>16</b>
<b>1.PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA</b>	<b>19</b>
<b>1.1.ANTECEDENTES</b>	<b>19</b>
<b>1.1.1.Metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios web educativos</b>	<b>19</b>
<b>1.1.2.Creación de una comunidad virtual que promueva la opinión, reflexión y participación de los estudiantes de Diseño Gráfico a nivel profesional en la ciudad de Cali</b>	<b>20</b>
<b>1.1.3.Políticas editoriales y gráficas en el desarrollo morfosintáctico y contextos semánticos básicos para la producción y publicación de un medio impreso periodístico universitario.</b>	
<b>1.2.FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>23</b>
<b>1.3.SUB-PREGUNTAS</b>	<b>23</b>
<b>2.JUSTIFICACIÓN</b>	<b>24</b>
<b>3.OBJETIVOS</b>	<b>26</b>
<b>3.1.OBJETIVO GENERAL</b>	<b>26</b>
<b>3.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>26</b>
<b>4.MARCO DE REFERENCIA</b>	<b>27</b>
<b>4.1.MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>27</b>
<b>4.1.1.Sinopsis Universitaria en toda la historia del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.</b>	<b>27</b>
<b>4.1.2.Programa académico diseño de la comunicación gráfica.</b>	<b>27</b>
<b>4.2.MARCO CONCEPTUAL</b>	<b>29</b>
<b>5.MARCO TEÓRICO</b>	<b>35</b>

<b>5.1.¿QUÉ ES UNA INTERFAZ?</b>	<b>35</b>
<b>5.2.ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN:</b>	<b>36</b>
5.2.1.Lenguaje Bi - media:	38
5.2.2.La Usabilidad:.	39
5.2.2.1.Usabilidad según Jakob Nielsen.	40
5.2.2.2.Usabilidad según Shackel.	42
5.2.2.3.Otra Definición ISO 9241-11 de Usabilidad.	43
5.2.2.4Definición ISO/IEC 9126 de Usabilidad..	45
5.2.3.Accesibilidad:.	47
5.2.4.Interactividad.	47
5.2.5.Tipografía en la web.	47
5.2.6.Directrices Standard para Tipografía en la web	48
5.2.6.1.Leading.	48
5.2.6.2.Kerning. .	49
5.2.6.3.Justificación.	49
5.2.7.La experiencia de usuario. .	49
5.2.8.Señalización Digital.	50
5.2.9.El Color en la web. .	50
5.2.10.Curva de aprendizaje según complejidad de la herramienta:	52
<b>5.3.MÉTODO DE EVALUACIÓN DE USABILIDAD, SEGÚN NIELSEN Y MOLICH</b>	<b>53</b>
5.3.1.Evaluación formal.	54
5.3.2.Evaluación automática.	54
5.3.3.Evaluación empírica.	54
5.3.4.Evaluación heurística. Realizada revisando la interfaz del usuario y generando un informe de acuerdo a la propia opinión.	54
<b>5.4.EVALUANDO EL DISEÑO, SEGÚN KIM GOODWIN.</b>	<b>54</b>
5.4.1.Tipos de evaluación	55
5.4.1.1.Los focus group.	55
5.4.1.2.Reseñas de Expertos.	55
5.4.1.3.Prueba de usabilidad.	55
<b>6.METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>57</b>
<b>6.1.FASE 1 DOCUMENTACIÓN</b>	<b>57</b>

<b>6.2.FASE 2 REVISIÓN DOCUMENTAL Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS</b>	<b>57</b>
<b>6.3.FASE 3 ARTICULACIÓN Y APLICACIÓN DEL MÉTODO SISTEMÁTICO DE BRUCE ARCHER</b>	<b>58</b>
6.3.1.¿Genera una buena experiencia de usuario el sitio institucional?	59
<b>6.4.FASE 4 CONSTRUCCIÓN Y ELABORACIÓN DEL PRODUCTO .....</b>	<b>59</b>
<b>6.5.FASE 5 VALIDACIÓN</b>	<b>60</b>
<b>6.6.FASE 6 AJUSTES/PRESENTACIÓN</b>	<b>60</b>
 <b>7.RESULTADOS</b>	 <b>61</b>
<b>7.1.ANÁLISIS DE LA DOCUMENTACIÓN (INDAGACIÓN, EN LA ADAPTACIÓN DEL MÉTODO DE BRUCE ARCHER):</b>	<b>61</b>
7.1.1.Observaciones de la sección de trabajos de estudiantes:	64
<b>7.2.REVISIÓN DOCUMENTAL Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS</b>	<b>66</b>
7.2.1.Análisis de referentes.	66
7.2.2.Aplicaciones web:	68
7.2.3.Encuestas cerradas, tabulación y análisis.	68
<b>7.3.APLICACIÓN DEL MÉTODO SISTEMÁTICO DE BRUCE ARCHER</b>	<b>72</b>
7.3.1.Pre-producción.	72
7.3.2.Racional Cromático	75
7.3.2.1.Background.	75
7.3.3.Racional Tipográfico.	75
7.3.4.Racional Conceptual (	75
7.3.5.Bocetos y retícula diagramática del prototipo 1	76
<b>7.4.CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO</b>	<b>80</b>
7.4.1.Elaboración de la primera propuesta	80
7.4.2.Evaluación Heurística del primer prototipo.	85
7.4.3.Construcción del segundo prototipo	86
7.4.3.1.Reestructuración para el producto final. .	86
7.4.3.2.Bocetos y retícula de la segunda propuesta	87
7.4.3.3.Construcción de la segunda propuesta	94
7.4.4.Evaluación Heurística de la segunda propuesta.	102
<b>7.5.CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA DEFINITIVA</b>	<b>103</b>
7.5.1.Consulta con el Departamento de Comunicaciones.	103

7.5.2.Replanteamiento conceptual de la propuesta final.	104
7.5.3.Bocetos e interfaces de la propuesta final	105
7.6.OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL	128
7.6.1.Análisis cualitativo de la evaluación	128
8.CRONOGRAMA	130
8.1.CRONOGRAMA ANTIGUO	130
8.2.Cronograma final	131
9.RECURSOS	132
9.1.TALENTO HUMANO	132
9.2.RECURSOS FINANCIEROS	132
9.3.RECURSOS INSTITUCIONALES.	132
10.CONCLUSIONES	133
11.RECOMENDACIONES	135
BIBLIOGRAFIA	137
ANEXOS	139



## LISTA DE FIGURAS

	Pág.
<b>Figura 1 Iceberg Diagram (Peter Morville). .....</b>	<b>37</b>
<b>Figura 2 Metas de la Usabilidad.....</b>	<b>40</b>
<b>Figura 3 Usabilidad y Utilidad, Jakob Nielsen. ....</b>	<b>41</b>
<b>Figura 4 Marco de definición de usabilidad de acuerdo a Nielsen.....</b>	<b>41</b>
<b>Figura 5 Conceptos de Usabilidad según Shackel: .....</b>	<b>43</b>
<b>Figura 6 Definición de Usabilidad según (ISO 9241-11).....</b>	<b>44</b>
<b>Figura 7 Usabilidad como atributo de calidad (ISO/IEC 9126) .....</b>	<b>46</b>
<b>Figura 8 Señalización Digital .....</b>	<b>50</b>
<b>Figura 9 Distancia Uso/Comunicación = Curva aprendizaje.....</b>	<b>52</b>
<b>Figura 10 Estructura Contributiva .....</b>	<b>53</b>
<b>Figura 11 Método proceso de Diseño, según Bruce Archer.....</b>	<b>56</b>
<b>Figura 12 Adaptación del Método de Archer para el desarrollo del proyecto .....</b>	<b>58</b>
<b>Figura 13 Home del sitio web actual de la Universidad Autónoma de Occidente.....</b>	<b>61</b>
<b>Figura 14 Screen shot: Presentación trabajos de estudiantes.....</b>	<b>63</b>
<b>Figura 15.Gráfico 1 Porcentaje de personas conformes con la composición de la sección del programa de Diseño el sitio web institucional</b>	<b>64</b>
<b>Figura 16.Gráfico 2 Porcentaje de personas conformes con la funcionalidad de visualización de trabajos de estudiante</b>	<b>65</b>
<b>Figura 17.Gráfico 3 Porcentaje de personas que consideran atractiva visualmente la web institucional.</b>	<b>66</b>
<b>Figura 18.Gráfico 4 Porcentaje de personas que se identifican como estudiantes con la web institucional.</b>	<b>67</b>
<b>Figura 19. Mapa de navegación antiguo de la sección de Diseño .....</b>	<b>73</b>
<b>Figura 20 Mapa de navegación de la nueva propuesta de sitio web.....</b>	<b>74</b>
<b>Figura 21 Boceto del Home Prototipo1 .....</b>	<b>76</b>
<b>Figura 22 Boceto sección ¿Quién es el Diseñador Gráfico?.....</b>	<b>77</b>

<b>Figura 23 Boceto Eventos .....</b>	<b>77</b>
<b>Figura 24 Boceto Docentes .....</b>	<b>78</b>
<b>Figura 25 Bocetos Galería .....</b>	<b>78</b>
<b>Figura 26 Boceto Galería Detalle .....</b>	<b>79</b>
<b>Figura 27 Boceto sección ¿Tienes madera de Diseñador? .....</b>	<b>79</b>
<b>Figura 28 Boceto sección inscríbete .....</b>	<b>80</b>
<b>Figura 29 Background .....</b>	<b>80</b>
<b>Figura 30 Home .....</b>	<b>81</b>
<b>Figura 31 ¿Quién es el Diseñador Gráfico? .....</b>	<b>82</b>
<b>Figura 32 Plan de Estudios .....</b>	<b>82</b>
<b>Figura 33 Sección ¿Tienes madera de Diseñador? .....</b>	<b>83</b>
<b>Figura 34 Docentes .....</b>	<b>83</b>
<b>Figura 35 Galería (Conoce a tus compañeros) .....</b>	<b>84</b>
<b>Figura 36 Eventos .....</b>	<b>84</b>
<b>Figura 37 Inscríbete .....</b>	<b>85</b>
<b>Figura 38 Boceto parte superior del Home prototipo 2 .....</b>	<b>87</b>
<b>Figura 39 Home Prototipo 2 .....</b>	<b>87</b>
<b>Figura 40 ¿Quién es el Diseñador Gráfico? .....</b>	<b>88</b>
<b>Figura 41 ¿Tienes Madera de Diseñador? .....</b>	<b>89</b>
<b>Figura 42 Docentes .....</b>	<b>90</b>
<b>Figura 43 Galería .....</b>	<b>91</b>
<b>Figura 44 Eventos .....</b>	<b>92</b>
<b>Figura 45 Inscríbete .....</b>	<b>93</b>
<b>Figura 46 Home de la segunda propuesta .....</b>	<b>94</b>
<b>Figura 47 ¿Quién es el Diseñador Gráfico? .....</b>	<b>95</b>
<b>Figura 48 ¿Tienes madera de Diseñador? .....</b>	<b>96</b>
<b>Figura 49 Galería (Conoce a tus compañeros) .....</b>	<b>97</b>
<b>Figura 50 Galería (Detalle) .....</b>	<b>98</b>
<b>Figura 51 Eventos .....</b>	<b>100</b>
<b>Figura 52 Inscríbete .....</b>	<b>101</b>
<b>Figura 53 Boceto Home .....</b>	<b>105</b>
<b>Figura 54 Interfaz Home .....</b>	<b>106</b>
<b>Figura 55 Boceto Docentes .....</b>	<b>107</b>

<b>Figura 56 Interfaz Docentes .....</b>	<b>108</b>
<b>Figura 57 Boceto docentes detalle .....</b>	<b>109</b>
<b>Figura 58 Interfaz Docentes detalle .....</b>	<b>110</b>
<b>Figura 595 Boceto plan de estudio.....</b>	<b>111</b>
<b>Figura 60 Interfaz de plan de estudios .....</b>	<b>112</b>
<b>Figura 61 Boceto plan de estudios detalle.....</b>	<b>113</b>
<b>Figura 62 Interfaz plan de estudios detalle .....</b>	<b>114</b>
<b>Figura 63 Interfaz plan de estudios detalle 2 .....</b>	<b>115</b>
<b>Figura 64 Boceto plan de estudios detalle 3.....</b>	<b>116</b>
<b>Figura 65 Interfaz docentes detalle 3 .....</b>	<b>117</b>
<b>Figura 66 Boceto de Galería.....</b>	<b>118</b>
<b>Figura 67 Interfaz Galería .....</b>	<b>119</b>
<b>Figura 68 Boceto Galería Detalle 1 .....</b>	<b>120</b>
<b>Figura 69 Interfaz Galería detalle 1 .....</b>	<b>121</b>
<b>Figura 70 Boceto Calificación.....</b>	<b>122</b>
<b>Figura 71 Interfaz Calificación .....</b>	<b>123</b>
<b>Figura 72 Boceto Eventos.....</b>	<b>124</b>
<b>Figura 73 Interfaz Eventos .....</b>	<b>125</b>
<b>Figura 74 Boceto Trabajo de Grado .....</b>	<b>126</b>
<b>Figura 71 Interfaz Trabajo de Grado.....</b>	<b>127</b>

## LISTA DE CUADROS

	Pág.
Cuadro 1 Categoría 1 Color.....	62
Cuadro 2 Esquema comparativo: Home de sitios web, Instituciones que ofrecen el programa de Diseño Gráfico. ....	64
Cuadro 3 Ranking Resoluciones de Pantalla Enero 2012 .....	65
Cuadro 4 Análisis Cuantitativo de la evaluación .....	129
Cuadro 5 Cronograma antiguo .....	130
Cuadro 6 Cronograma final.....	131

## LISTA DE ANEXOS

	Pág.
<b>Anexo A Referentes a nivel nacional: .....</b>	<b>139</b>
<b>Anexo B Referencias a nivel Internacional .....</b>	<b>154</b>
<b>Anexo C Formato de encuesta para estudiantes en blanco .....</b>	<b>159</b>
<b>Anexo D Formato de encuesta de preguntas cerradas para estudiantes.....</b>	<b>160</b>
<b>Anexo E .....</b>	<b>161</b>
<b>Anexo F Formato de entrevistas realizado por los docentes .....</b>	<b>162</b>
<b>Anexo G Entrevista al Director del Programa Ricardo Castro .....</b>	<b>165</b>
<b>Anexo H Entrevista a Jaime Osorio, Diseñador Gráfico del Departamento de Comunicaciones, de la Universidad Autónoma de Occidente. ....</b>	<b>165</b>
<b>Anexo I Formato de encuestas para evaluación indirecta de la propuesta final ....</b>	<b>166</b>

## RESUMEN

Este proyecto se basa en una propuesta alternativa para la sección del programa de Diseño, en el sitio web institucional y las necesidades de presentación visual que tiene el programa Diseño de la Comunicación Gráfica; comparado con otros referentes a nivel nacional e internacional, para lograr generar una solución gráficamente competente, que cumpla con las políticas institucionales que establece la Universidad Autónoma de Occidente.

En un principio se planteó y se comenzó a desarrollar un rediseño totalmente independiente del sitio web institucional, exclusivo para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

El Departamento de Comunicaciones de la Universidad Autónoma de Occidente estaba desarrollando un rediseño del sitio web institucional, por lo cual; se planteó realizar un modelo basado en la nueva propuesta del Departamento de Comunicaciones, pero adaptable a cada uno de los programas académicos, permitiendo ajustarse a sus necesidades específicas, partiendo de la propuesta para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica aquí desarrollada.

El producto final de éste proyecto se logra articulando la propuesta del Departamento de Comunicaciones con la idea principal, generando un Diseño de interface como solución gráfica y funcional, adaptada a las políticas institucionales, pero exclusiva para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

Al haber cumplido más de 10 años el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica y tener la acreditación de alta calidad en educación superior, debería contar con un espacio para dar a conocer las producciones de estudiantes más destacadas, dando una visión mucho más completa de las ventajas de cursar Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma de Occidente.

La comparación con otras universidades o instituciones que comparten de alguna u otra manera el mismo objetivo del programa, sirve para comprender cómo los mismos contenidos dictados en las asignaturas, pueden proyectar de una mejor

forma la información y obtener una respuesta más agradable de quien lo visita.

**PALABRAS CLAVES:** DISEÑO GRÁFICO, DISEÑO WEB, CREACIÓN WEB, USABILIDAD, FUNCIONALIDAD, HTML, INTERNET, INTERFACE, SITIO WEB, PROPUESTA INSTITUCIONAL, REDES SOCIALES, SEÑALIZACIÓN, ARQUITECTURA DE INFORMACIÓN, DISEÑO DE INFORMACIÓN, WORDPRESS.

## INTRODUCCIÓN

La idea de desarrollar un nuevo aspecto de interface para el sitio web específico del programa Diseño de la Comunicación Gráfica, parte de la intención de mejorar la comunicación, haciéndola más agradable para el usuario.

El programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, sustenta su propuesta educativa en la comunicación visual como su nombre lo indica, pero la sección en el sitio web institucional no logra reflejarlo el acuerdo las observaciones realizadas a otras instituciones, en las que se dicta el programa. Debido a que se debe respetar la institucionalidad, la sección del programa no hace una articulación del lenguaje bi-media incluyendo más información gráfica. Éste proyecto propone una solución que permita reflejar las necesidades comunicativas de una profesión ligada a lo visual, pero conservando la institucionalidad.

Éste proyecto propone una solución, como resultado de una metodología pensada para el desarrollo del mismo, que se dividió en cinco etapas:

### **Fase 1: Documentación**

En ésta etapa se realiza un diagnóstico de la sección a rediseñar, en éste caso, del programa de Diseño en el sitio web institucional. También se hace un rastreo de información para elaborar una solución funcional.

### **Fase 2: Revisión documental y aplicación de instrumentos**

Se revisa la documentación para establecer los conceptos fundamentales que debe tener el producto final. Se emplean instrumentos investigativos con el objetivo de obtener información cualitativa y cuantitativa, como respaldo al desarrollo del proyecto.

### **Fase 3: Articulación del método sistemático de Bruce Archer**

Aquí se inicia la fase de pre-producción, apoyada en el “método sistemático para diseñadores, desarrollado por Bruce Archer, que consiste en tres fases:



Fase Analítica: Define un problema que requiere de una estrategia para la búsqueda de información, como ya se hizo una fase de documentación, se verifica la pertinencia de la información obtenida y de ser necesario se complementará.

Fase Creativa: Se realiza un análisis de la Información, una síntesis para que el desarrollo cuente con bases firmes. Se realiza una lluvia de ideas preliminar, definiendo los patrones de la propuesta gráfica.

Fase Ejecutiva: El desarrollo implica comunicación, lo que conlleva a la solución”<sup>1</sup>.

#### **Fase 4: Construcción y elaboración del producto final**

En esta fase se desarrolla el producto final hasta llegar a una solución gráfica funcional, como el resultado, para ser evaluado por usuarios.

#### **Fase 5: Validación**

La validación se realiza a través de pruebas de usabilidad, que demuestren el fácil uso de la propuesta, al igual que la óptima búsqueda de la información deseada, la funcionalidad y la experiencia del usuario.

La solución consiste en elaborar un sitio web, como extensión del sitio de la Universidad Autónoma de Occidente, exclusivo para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica; apoyando la información presentada con fotografías, imágenes y videos; galería de trabajos de estudiantes, eventos, etc.

Una vez comienza la elaboración del primer acercamiento, se consulta con el Departamento de Comunicaciones de la Universidad Autónoma de Occidente, sobre la viabilidad del proyecto para ser desarrollado y aplicado en la realidad. El señor José Antonio Bedoya, jefe del Departamento de Comunicaciones, notificó que estaba por publicarse una nueva interfaz de sitio web institucional para la Universidad; y por lo tanto la propuesta de sitio web exclusivo para el programa Diseño de la Comunicación Gráfica, no debe desarticularse de las políticas institucionales del nuevo sitio web institucional.

---

<sup>1</sup> ARCHER, Bruce. Systemic method for designers, Londres, Royal College of Art, 1968. Citado por: MORALES Luis Rodríguez Diseño: Estrategia y Tácticas. Siglo Veintiuno Editores, Segunda edición 2006. p.,29

La respuesta del Departamento de comunicaciones obliga a darle un giro al proyecto y replantearlo. El director del proyecto manifiesta nuevamente que sólo apoya el desarrollo de la idea si puede aplicarse en la realidad. Por lo tanto se replantea el producto final, manteniendo el concepto inicial de generar un diferencial con los otros programas académicos, que respete las políticas institucionales; un modelo que pueda adaptarse a los demás programas, pero cada uno ajustable de acuerdo a sus necesidades.

## 1. PLANTEAMIENTO DE PROBLEMA

### 1.1. ANTECEDENTES

Una cualidad del Diseñador Gráfico es que debe ser autocrítico. Independiente del sentido de pertenencia, éste proyecto surge del auto cuestionamiento del sitio web institucional y de la sección del programa de Diseño en el mismo. Partiendo de los principios y conocimientos impartidos en el programa; se realiza un diagnóstico a partir de tres categorías (Color, Usabilidad y Contenido) para constatar si la información del programa en la web institucional, refleja los conceptos de composición, diagramación, diseño de interfaz, arquitectura de información, usabilidad, entre otros, que deben estar presentes en un web site.

Debido a las necesidades de un programa académico íntimamente vinculado a lo visual como lo es Diseño de la Comunicación Gráfica, se realiza una investigación que brinde un panorama más claro de cómo abordar el proyecto, partiendo de otros con fines similares como el Diseño de un web site o una propuesta de rediseño de algún medio de comunicación institucional. Se hallaron antecedentes tales como, la metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios web educativos, de la Universidad de Oviedo; el diseño de una comunidad web para estudiantes y Diseñadores Gráficos, de la Universidad Autónoma de Occidente; y el reto de rediseñar un producto institucional, como es el caso del periódico el giro también en la Universidad Autónoma de Occidente, que se describen a continuación.

**1.1.1. Metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios web educativos.** Éste proyecto es una Tesis Doctoral, desarrollada por María Elena Alva Obeso, en el año 2005 en la Universidad de Oviedo, Oviedo - España. Tenía como objetivo proponer una metodología para medir y evaluar la usabilidad en sitios web. La propuesta metodológica de éste trabajo se obtiene de la combinación de métodos de evaluación de usabilidad, orientada a valorar la usabilidad de sitios Web educativos. Una metodología que incluya tanto la perspectiva del experto como la del usuario en la evaluación de un sitio en etapa de prototipo o en su versión final. La combinación de adapta de la siguiente manera:

- En la evaluación de usuario, el podrá configurar los parámetros de evaluación mediante la articulación de sus preferencias incorporando sus propias prioridades a los criterios de decisión/evaluación. El modelo de evaluación del usuario

propuesto en la herramienta identifica plenamente los criterios, métricas y atributos a considerar en la evaluación de los sitios Web educativos.

- En la evaluación del experto, este puede configurar el método de inspección a utilizar en función a la etapa de desarrollo del sitio, y su experiencia en el manejo o participación de evaluaciones de este tipo, que determina el tipo de inspección<sup>2</sup>.

El aporte metodológico para la evaluación y comprobación de la usabilidad, es una importante herramienta a tener en cuenta en el proyecto para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica. Se acoge como una guía para el proceso de selección y evaluación en la utilidad y usabilidad de la propuesta gráfica; otorgando un criterio para determinar la efectividad de la misma.

**1.1.2. Creación de una comunidad virtual que promueva la opinión, reflexión y participación de los estudiantes de Diseño Gráfico a nivel profesional en la ciudad de Cali.** Éste proyecto fue realizado por Mildred Bernal Ospina y Álvaro Rojas Tafur como trabajo de grado para optar por el título de Diseñadores de la Comunicación Gráfica, en la Universidad Autónoma de Occidente; Santiago de Cali, 2008.

Su objetivo era crear una comunidad virtual que promoviera la opinión, reflexión y participación de los estudiantes de Diseño Gráfico a nivel profesional en la ciudad de Cali, mediante la exposición de trabajos y proyectos realizados durante su carrera académica; incluyendo foros de discusión, búsqueda de artículos académicos y de opinión, con respecto al Diseño Gráfico; acceso a links de interés y búsqueda de clasificados.

La metodología que implementaron constaba de seis etapas:

La etapa 1 consistía en la recopilación de información. La indagación se haría en el aspecto bibliográfico, para conocimientos teóricos. Encuestas y entrevistas para obtención de datos cualitativos y cuantitativos. Y tratamiento de bases de datos.

---

<sup>2</sup> ALVA OBESO, María Elena. Metodología de medición y evaluación de la usabilidad en sitios web educativos. Trabajo de grado Doctor en Informática. España Universidad de Oviedo. Oviedo, 2005.

La etapa 2 se trataba de la Organización y Clasificación de la Información obtenida.

En la etapa 3 se realiza un análisis de la información, para definir el tono y el estilo de comunicación a emplear, respecto al público objetivo o target.

La etapa 4 es para la definición gráfica, en cuanto a la imagen del portal, estableciendo los lineamientos visuales, el nombre del sitio, logo e identidad para el mismo, gama cromática a emplear y el formato.

En la etapa 5 se lleva a cabo el desarrollo de la estructura espacial y gráfica del portal, definiendo la composición, para luego, evaluar los cambios y ajustes en el Diseño para la finalización de las interfaces.

Por último la etapa 6, se realizan las especificaciones para el funcionamiento del portal, explicando cada interfaz y su debido funcionamiento.

Este proyecto aporta una metodología pensada para el desarrollo del mismo, por lo que brinda un excelente ejemplo de cómo abordar los proyectos. Partiendo desde la búsqueda de información, la síntesis y el análisis de la misma, que al estar ligadas directamente con el público objetivo; influyen en la definición de la línea gráfica y el desarrollo de la estructura del producto final. También influye positivamente para el desarrollo de la propuesta de sitio web para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, por la coherente búsqueda de referentes a nivel nacional e internacional de proyectos similares, que se ven condicionados en el aspecto comunicativo, debido al contexto de cada uno.

**1.1.3. Políticas editoriales y gráficas en el desarrollo morfosintáctico y contextos semánticos básicos para la producción y publicación de un medio impreso periodístico universitario.** Este proyecto académico fue elaborado por Diego Humberto Quintero Fernández y Manuel Alejandro López Pino, como trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica, en la Universidad Autónoma de Occidente, en el año 2008, en la ciudad de Santiago de Cali.

Se toma la determinación de realizar el proyecto, debido a que encuentran problemas editoriales en el diario el giro, los cuales fueron evidenciados al realizar

un sondeo de percepción con el público objetivo; pero como Diseñadores Gráficos podían aportar una solución.

El objetivo era identificar las políticas editoriales y gráficas, resolviendo necesidades de procesos oportunos, dando ordenamiento a la información y diagramación de la misma, para la aceptación del público objetivo.

La metodología utilizada fue cualitativa, con enfoque empírico - analítico, dividida en seis momentos:

Momento cero: Consiste en detectar las falencias en conceptos y procesos de la publicación.

Momento uno: Rastreo Bibliográfico y webgráfico de conceptos y metodologías necesarias para hacer un periódico.

Momento dos: Reconocimiento de los componentes y elementos que forman la composición.

Momento tres: Recolección de datos cuantitativos para medir la pertinencia del proyecto.

Momento cuatro: Exploración y definición de línea Gráfica.

Momento cinco: Validación, que no fue posible hacer debido a condiciones administrativas de la sala de periodismo<sup>3</sup>.

Se considera pertinente este proyecto como antecedente, debido a que enfrenta una problemática de Diseño Gráfico en un medio de comunicación institucional de

---

<sup>3</sup>QUINTERO FERNÁNDEZ, Diego Humberto y LÓPEZ PINO, Manuel Alejandro. Políticas editoriales y gráficas en el desarrollo morfosintáctico y contextos semánticos básicos para la producción y publicación de un medio impreso periodístico universitario. Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de la Comunicación Gráfica, en la Universidad Autónoma de Occidente. Santiago de Cali. 2008.

la Universidad Autónoma de Occidente; además de su buen desarrollo metodológico para el proceso de investigación.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿La sección del programa Diseño de la Comunicación Gráfica es coherente en su interfaz, con la complejidad comunicativa y su público objetivo?

## **1.3. SUB-PREGUNTAS**

¿La organización y diagramación de la información presentada en la sección del programa Diseño de la Comunicación Gráfica es acertada?

¿La información de la carrera estará efectivamente estructurada, con jerarquía y Diseño de información para que pueda ser fácilmente comprendida por los usuarios?

¿Desde la usabilidad, qué tan efectivo es usar la misma plantilla entre las carreras de la Universidad, conociendo que no todas convergen en las mismas metas?

¿Desde el Diseño de información y la funcionalidad, se muestran de una manera óptima los trabajos de los estudiantes, en la página institucional?

## 2. JUSTIFICACIÓN

*Penny McIntire* en su libro *Visual Design for the modern web*, dice que un Diseñador Gráfico “Utiliza elementos visuales para aclarar la estructura subyacente del sitio y proporcionar una sensación y aspecto adecuado, para el contexto. El diseño debe proporcionar una identidad visual y consistencia visual que lleva a lo largo de todo el sitio”<sup>4</sup>. Según esto, la sección del programa Diseño de la Comunicación Gráfica en el sitio web institucional, conserva la identidad visual y consistencia a lo largo del sitio; pero no proporciona una sensación y aspecto adecuado para el contexto de la profesión.

Al existir un modelo de sitio web que respete las políticas institucionales y permita a cada programa académico publicar la información que consideren pertinente, se obtiene un factor diferencial entre cada uno de ellos, actualizando los contenidos de acuerdo a sus necesidades, pero conservando los estatutos institucionales.

Diseñando una interface de sitio web pensada para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, respetando los patrones institucionales, se logra una solución para proyectar la sensación y el aspecto adecuado para el contexto la profesión, cumpliendo con lo planteado por *Penny McIntire*.

Internet permite el acceso global a la información. El sitio web de una Universidad es visitado diariamente por personas vinculadas y externas a la institución.

Analizando referentes externos como los de Parsons The new school for Design, el Instituto Europeo de Diseño (IED) y la escuela FX de animación de Barcelona, entre otros, cuentan con una galería donde exhiben los proyectos académicos más destacados.

En latino América son pocas las instituciones que cuentan con ésta herramienta de mercadeo, que según Rolando Arellano<sup>5</sup>, en su libro *Comportamiento del consumidor, enfoque América Latina*, el consumidor o en éste caso el usuario del

---

<sup>4</sup>MCINTIRE, Penny. *Visual Design for the modern web*. Editorial New Riders, Berkeley CA, 2008.

<sup>5</sup>ARELLANO, Rolando. *Comportamiento del consumidor enfoque América Latina*. Editorial McGraw Hill, Lima, Perú, 2002.



sitio web, es influenciable en su decisión de compra (matrícula), dado a que nadie compra lo que no ha visto; por lo tanto si los usuarios conocen trabajos realizados por estudiantes de la Universidad Autónoma de Occidente, se crea una afinidad entre ellos y la Institución, debido a la motivación creada en el usuario. Ésta herramienta puede proporcionarle a la Universidad posibilidades de ofertas académicas como convenios, convocatorias y pasantías laborales para sus estudiantes.

Con base en lo planteado por Donald Russell Winter<sup>6</sup> “Las Compañías deben innovar para ir delate de la competencia”, la Universidad Autónoma de Occidente tiene la posibilidad de innovar en el mercado con fines ofensivos para aumentar su participación en el mismo a nivel regional y nacional, dado a que las demás universidades a nivel nacional que ofrecen el programa de Diseño Gráfico, no cuentan con una galería que exhiba los mejores proyectos académicos. Mientras que, instituciones referentes de primer mundo, especializadas en Diseño, respaldan la información del programa con los mejores proyectos académicos.

El programa Diseño de la Comunicación Gráfica lleva más de diez años desde su fundación. La galería brinda la posibilidad de realizar una recopilación histórica, cronológicamente organizada, para reconocer, los mejores proyectos, mostrando la evolución del programa y sus contenidos en un principio, hasta la actualidad, que está acreditado con alta calidad en educación superior.

Desde el contexto de la Universidad Autónoma de Occidente, se elaboran dos encuestas para estudiantes (un formato de preguntas abiertas y otro de preguntas cerradas), más un formato de entrevistas enviado a algunos docentes por correo electrónico. Como resultado se obtienen datos cualitativos y cuantitativos, que permiten conocer la opinión de los encuestados y entrevistados sobre las pretensiones del proyecto, y además, arrojan datos medibles que respaldan la realización del proyecto. Del sondeo de datos se obtuvo resultados poco favorables para el diseño actual del sitio web institucional y la sección del programa de Diseño.

Al ser un programa académico tan ligado a lo visual, no equilibra sus contenidos entre imágenes y textos. Muchos estudiantes ignoraban que existía un espacio para exhibir los proyectos, otros estaban inconformes con la manera como se exhiben debido a que no funcionaban la mayoría de los vínculos.

---

<sup>6</sup> WINTER, Donald R.. Administración del Producto. Editorial McGraw Hill, Cuarta edición. México, 2007.

### **3. OBJETIVOS**

#### **3.1. OBJETIVO GENERAL**

Diseñar una interfaz de sitio web para el programa Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente, teniendo presentes las políticas institucionales, y los requisitos de usabilidad, jerarquía, Arquitectura y Diseño de información.

#### **3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Indagar diferentes fuentes bibliográficas y referentes gráficos que cumplan los requisitos para generar una propuesta funcional, generando una metodología de trabajo para el desarrollo del proyecto.
- Desarrollar una interface para la sección del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, partiendo de la bocetación, evaluación y correcciones; que junto a las pautas institucionales, generen una propuesta útil.
- Implementar pruebas de usabilidad, para evaluar la efectividad de la propuesta generada en el proyecto.

## **4. MARCO DE REFERENCIA**

### **4.1. MARCO CONTEXTUAL**

#### **4.1.1. Sinopsis Universitaria en toda la historia del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica. Línea del tiempo de la misma.**

- En 1999, se crea el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, perteneciente a la Facultad de Comunicación Social y Periodismo en la Universidad Autónoma de Occidente.
- En el 2004 se lleva a cabo un equipamiento tecnológico en multimedia e Internet; adquisición de modernos equipos y software para Laboratorio de Multimedios (sala G5).
- La primera promoción de graduados de Diseñadores de la Comunicación Gráfica surge en 2004<sup>7</sup>.

#### **4.1.2. Programa académico diseño de la comunicación gráfica. Facultad de comunicación social:**

Especificaciones del programa:

- Horario: Diurno
- Registro SNIES: 20118
- Título que otorga: Diseñador de Comunicación Gráfica
- Duración: El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

---

<sup>7</sup> UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. Diseño de la Comunicación Gráfica [en línea]. Universidad Autónoma de Occidente. Santiago de Cali. 2012. Disponible en internet:  
<http://www.uao.edu.co/comunicacion-social/informacion-general-diseno-de-la-comunicacion-grafica>

La definición del programa dice que es una profesión que convierte en imágenes y formas las ideas que surgen frente a una necesidad de comunicación gráfica o visual, como la creación de un logo, graficar un empaque, diseñar un Website o una animación 3D.

El perfil necesario para ingresar a al programa dice que requiere ser creativo curioso y crítico en cuanto a lo que se puede percibir visualmente, permitiéndole comunicar ideas o conceptos a través de imágenes, fotografía, dibujos a mano o digitales. Sentir afinidad por la investigación, la cultura, el cine, el arte, la Internet y la televisión.

El Diseñador de la Comunicación Gráfica egresado de la Universidad Autónoma de Occidente, está en capacidad de diseñar mensajes que expresan en imágenes y formas los conceptos y valores que un cliente necesita comunicar. Pude trabajar como diseñador independiente (*freelance*) manejando sus propios clientes y su propia empresa o pertenecer a agencias de publicidad o despachos de diseño. Su conocimiento de la tecnología también le permite trabajar con clientes a nivel internacional, desde su oficina puede diseñar un *Website*, una multimedia o generar una animación para una empresa en cualquier lugar del mundo.

En las organizaciones puede brindar apoyo en los departamentos relacionados con la producción de piezas de divulgación y promociona de productos y/o servicios. También puede desempeñarse como asesor y consultor en imagen corporativa. En las agencias de diseño y/o de publicidad, su escenario natural. Visualiza y grafica todas las piezas que se necesitan para los clientes de la empresa de acuerdo a los requisitos que le entrega el coordinador de su área.

Puede desempeñarse en el área comercial, estableciendo el contacto directo con el cliente ofreciendo los servicios de la agencia a la que pertenece. O en el campo académico, como investigador o docente.

En cuanto a las áreas electivas, los estudiantes del programa pueden escoger tres líneas de asignaturas electivas que le permiten hacer un énfasis específico en uno de los campos de desarrollo del diseño en donde encuentra:

La línea de Animación: Imagen en movimiento, video clips. Producción y post producción de video.

Línea de Diagramación, Ilustración y caricatografía: Técnicas artísticas integradas a piezas gráficas.

Línea de Multimedia: Lenguajes interactivos y medios virtuales.

La facultad de Comunicación Social pone a servicio de sus estudiantes uno de los mejores laboratorios digitales montados en plataforma Mac con software especializado para la animación, el video, el audio y el diseño gráfico profesional.

Entre ellos se encuentran: Estaciones de trabajo G5, estaciones de trabajo *MacPro*, estaciones de trabajo i Mac, tablas digitalizadoras *Wacom*, estaciones *Protools Mbox*<sup>8</sup>.

## 4.2. MARCO CONCEPTUAL

**WEB SITE:** conjunto de páginas Web, documentos HTML publicados en la World Wide Web.

**USER-ID:** nombre de usuario. Cada usuario tiene un user-id único dentro de un nodo. Web site: (Sitio de red) Conjunto de páginas web que forman una unidad única. Incluso se puede tener un sitio web de una sola página, y es entonces cuando página web y sitio web se usan indistintamente. Es muy común confundir los términos sitio web, página web y home page (página de casa o propia).

**VIRUS:** programa que se duplica a sí mismo en un sistema informático incorporándose a otros programas que son utilizados por varios sistemas. Estos programas pueden causar serios problemas a los sistemas infectados. Al igual que los virus en el mundo animal o vegetal, pueden comportarse de muy diversas maneras. (Ejemplos: caballo de troya y gusano).

---

<sup>8</sup> Ibíd. Disponible en internet: Disponible en internet:  
<http://www.uao.edu.co/comunicacion-social/informacion-general-diseno-de-la-comunicacion-grafica>

**WWW (WORLD WIDE WEB):** red mundial amplia, conocido también como: W3 ó el web. Sistema de arquitectura cliente/servidor creada por el CERN y permite la distribución y obtención de información en Internet basado en hipertexto e hipermedia. Ha sido una de las piezas fundamentales para la comercialización y masificación de Internet.

**MANUAL:** libro en que se compendia lo más sustancial de una materia, cómo funciona y cómo usarlo.

**MAPA DE NAVEGACIÓN (WEB):** representación gráfica de la distribución de las páginas del Web Site.

**METÁFORA:** aplicación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación (con otro objeto o concepto) y facilitar su comprensión.

**MODERADOR:** persona, o grupo de personas que se dedica a moderar listas de correo y grupos de noticias (newgroups) y son responsables de decidir qué mensajes de correo electrónico pueden incorporarse a dicho grupo o lista.

**MULTIMEDIA:** material digitalizado que combina textos, gráficos, imagen fija y en movimiento, así como sonido.

**IFRAME:** es un espacio determinado en el cual se puede cargar un HTML dentro de otro HTML.

**INTERNAUTA:** navegante de Internet.

**INTERNET:** la llamada "red de redes" creada de la unión de muchas redes TCP/IP a nivel internacional y cuyos antecedentes están en la ARPANet.

**INTRANET:** red de uso privado que emplea los mismos estándares y herramientas de Internet.

**JAVA:** lenguaje de programación independiente de la plataforma creado por Sun Microsystems. Está pensado expresamente para una arquitectura cliente/servidor en la que sólo es necesario intercambiar pequeñas porciones de código (llamadas Applets) que son ejecutadas por el cliente.

**LISTAS DE CORREO:** Grupos de discusión sobre temas concretos, a los que puede suscribirse cualquier persona que disponga de correo electrónico para recibir diferentes mensajes emitidos por quienes forman parte de la lista.

**LINK:** hipervínculo.

**LOGIN:** conectarse a un ordenador mediante una identificación de usuario y contraseña. Acción de introducir el nombre a través del teclado para acceder a otro ordenador.

**E-MAIL:** abreviatura de correo electrónico.

**FAQ (FREQUENTLY ASKED QUESTION):** preguntas y respuestas realizadas con mayor frecuencia, generalmente referidas a un tema específico. La recolección de este conjunto de cuestiones se suele realizar en grupos News o en listas de correos, reflejando las contribuciones de sus propios usuarios. Son un buen punto de partida para iniciarse en el estudio de algún tema.

**FLASH – SHOCKWAVE:** técnica de animación adaptada a la Web y explotada por la sociedad Macromedia. Esta técnica permite realizar objetos animados o dibujos animados.

**BROWSER (NAVEGADOR):** programa usado para visualizar documentos WWW en Internet. Los más utilizados en estos momentos son Netscape e Internet Explorer.

**ESTILOS CSS:** uno de los avances sobre el control en la visualización de la tipografía en el navegador, son los CSS (Cascading Style Sheet), los cuales son una serie de especificaciones de estilos que le dicen al navegador cómo desplegar el texto (color, tamaño, tipo). Éstas casadas pueden ser aplicadas a un párrafo o varios párrafos del documento.

**CSS3:** CSS3 o Cascading Style Sheets Level 3. Actualmente en definición, esta versión nos ofrece una gran variedad de opciones muy importantes para las necesidades del diseño web actual. Desde opciones de sombreado y redondeado, hasta funciones avanzadas de movimiento y transformación, CSS3 es el estándar que dominará la web por los siguientes años.

**CHAT:** sistema para hablar (mediante texto) en tiempo real con personas que se encuentran en otros ordenadores conectados a la red. En algunas versiones permite el uso de la voz.

**ADSL (ASYMMETRIC DIGITAL SUBSCRIBER LINE):** método de transmisión de datos a través de líneas telefónicas de cobre, que permiten velocidades de transferencia muy superiores. La transferencia de datos es asimétrica, ya que la velocidad para transferir datos desde el servidor a nuestro ordenador es mucho más rápida (1.544 Megabits/seg), que si transferimos datos desde nuestro ordenador a un servidor (128 Kilobits/seg). Mejora el rendimiento de la navegación WWW y la transferencia de ficheros desde un servidor.

**HTML:** el HTML (Hyper Text Markup Language ó lenguaje de marcación de hipertexto), es un lenguaje de programación, cuando alguien abre su navegador y ve una página, no está viendo el código HTML directamente, sino el navegador interpreta el código y lo despliega en la pantalla. Una buena noticia es que los navegadores cada vez están más estandarizados y es más factible que el diseño de la página sea permanente, independientemente del navegador utilizado por el usuario.

**HTML5:** es una colección de estándares para el diseño y desarrollo de páginas web. Esta colección representa la manera en que se presenta la información en el explorador de internet y la manera de interactuar con ella. HTML5 está siendo desarrollado por Ian Hickson de Google Inc. y David Hyatt de Apple Inc. junto con todas las personas que participan en Web Hypertext Application Technology Working Group. HTML5 permite una mayor interacción entre nuestras páginas web y contenido media (video, audio, entre otros) así como una mayor facilidad a la hora de codificar nuestro diseño básico.

**ANCHO DE BANDA:** capacidad máxima de transmisión, que se mide por bits por segundo.



**ANIMACIÓN:** acción y efecto de animar o animarse. Viveza, expresión en las acciones, palabras o movimientos.

**ARTE:** la definición de arte establece que el mismo es una disciplina o actividad, pero en un sentido más amplio del concepto, decimos que el talento o habilidad que se requiere para ejercerlo está siempre situada en un contexto literario, musical, visual o de puesta en escena. El arte involucra tanto a las personas que lo practican como a quienes lo observan; la experiencia que vivimos a través del mismo puede ser del tipo intelectual, emocional, estético o bien una mezcla de todos ellos.

**OBRA:**

- Aplicación de la actividad humana a un fin.
- Trabajo que cuesta o tiempo que requiere la ejecución de una cosa.
- Labor que tiene que hacer un artesano.
- Medio, virtud o poder.
- Acción humana en cuanto a su conformidad con los deberes morales o religiosos.
- Resultado de la aplicación de la actividad a un fin.
- Cualquier producción del entendimiento.
- Tratándose de libros, volumen o volúmenes que contienen un trabajo literario completo.
- Parte de una fortificación.
- Concepto: la palabra concepto se refiere a una idea que concibe o forma entendimiento. Es decir, es una abstracción retenida en la mente que explica o resume experiencias, razonamientos, o imaginación. En la mente almacenamos una gran cantidad de información. El concepto nace de esa información y le da sentido. La unión de todos los conceptos forman nuestro paradigma.

**GALERÍA DE ARTE:** una galería de arte o museo de arte es un espacio para la exhibición y promoción del arte, especialmente del arte visual, y principalmente pintura y escultura.

**CMS:** Es un sistema de gestión de contenidos (en inglés Content Management System, abreviado CMS) es un programa que permite crear una estructura de soporte para la creación y administración de contenidos en páginas web<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> BERNAL OSPINA, Mildred y ROJAS TAFUR, Álvaro. Creación de una comunidad virtual que promueva la opinión, reflexión y participación de los estudiantes de Diseño Gráfico a nivel profesional en la ciudad de Cali. Santiago de Cali. 2008

## **5. MARCO DE REFERENCIA**

### **5.1. MARCO TEÓRICO**

Para el desarrollo práctico del proyecto se tendrán en cuenta principios del Diseño, como la composición, diagramación, tipografía, interactividad, estructura, entre otros, que intervienen directamente en el Diseño de una interfaz Gráfica, pensada para un web site. También se hablará de criterios de Diseño web.

### **5.2. ¿QUÉ ES UNA INTERFAZ?**

En el contexto tradicional, interfaz es el hardware y software a través del cual el usuario interactúa con un hipermedia o un sistema informático. Hasta la Revolución industrial, muy pocas personas sabían operar una máquina; pero, a partir del surgimiento de la tecnología, y con la aparición del televisor, las video caseteras, la radio, la máquina lavadora o el automóvil, las personas han tenido la experiencia de un “acto de interfaz” con algún equipamiento complejo.

Interfaz significa “control y comunicación” del hombre sobre las máquinas, el objeto de recibir la respuesta esperada de los artefactos tecnológicos. Interfaz es la zona de comunicación en la que se realiza la interacción entre el usuario y la interactiva multimedia, representada como el conjunto de reglas utilizadas en una aplicación digital interactiva para la comunicación persona - computador. En la interfaz intervienen los tipos de mensajes entendibles por el usuario (imágenes, sonidos, verbales, etc.) y los dispositivos de entrada y salida de los datos, disponibles para el intercambio de mensajes (teclado, ratón, pantalla, micrófono, etc.)<sup>10</sup>.

El Diseñador Gráfico diariamente estará frente a una interfaz, como la de los softwares especializados que emplea para plasmar sus ideas. Sin embargo el diseñador debe tener muy presente la definición de interfaz, en el momento de plasmar una. Debido a que el diseño de la interfaz debe facilitar la interacción,

---

<sup>10</sup> LONDOÑO, F. y VALENCIA, M. Interficies de las comunidades virtuales. Un medio de análisis de las comunidades en red. En: Kepes, Grupo de estudio en Diseño Visual, Universidad de Caldas. Manizales, Colombia: Cuadernos de investigación, 2006. P. 246. Citado por: Creación de una comunidad virtual que promueva la opinión, reflexión y participación de los estudiantes de Diseño Gráfico a nivel profesional en la ciudad de Cali.

debe ser accesible o de fácil comprensión, para que cumpla con su objetivo en la comunicación con el usuario.

Para el desarrollo de una interfaz que cumpla con los objetivos mencionados anteriormente, es necesario tener conceptos claros, de lo que hay detrás del diseño de la interfaz, como la Arquitectura de Información, que facilitará que la interfaz sea realmente efectiva. Por otra parte, los planteamientos teóricos que se presentarán, ayudan a establecer un soporte conceptual para los criterios que influyen en la evaluación del actual sitio web institucional y servirán para medir los resultados de éste proyecto.

### 5.3. ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN:

Es la disciplina que prevé la auditoría, el mapeo y uso de la información, los flujos de información y las necesidades o lagunas de información. La AI implica análisis, organización, disposición y estructuración de la información en espacios de información. Su principal objetivo es facilitar al máximo los procesos de comprensión y asimilación de la información, así como las tareas que ejecutan los usuarios en un espacio de información definido<sup>11</sup>.

Una definición de **AI** que puede resultar de fácil comprensión es aquella que proponen Rosenfeld y Morville en su libro *Information Architecture for the World Wide Web*, que dice: “El arte y la ciencia de estructurar y clasificar sitios web e *intranets* con el fin de ayudar a los usuarios a encontrar y manejar la información”<sup>12</sup>.

Berners Lee<sup>13</sup>, plantea que el diseño de sitios web no comprende únicamente lo estético, sino que también las estructuras subyacentes (*underlying*) que se establecen para optimizar la experiencia de interacción de los usuarios con el sitio. La “arquitectura de la información” se basa en la clasificación y organización de los contenidos de manera que permitan a los usuarios navegar confortablemente permitiéndoles encontrar los aspectos que les resulten relevantes. Tendrá relación con encontrar los contenidos en niveles superiores del sitio web, en vez

---

<sup>11</sup> COBO ROMANÍ, Cristóbal. Organización y su impacto en la usabilidad de las tecnologías interactivas. Tesis Doctoral.p166.Universidad Autónoma de Barcelona, México. 2005.

<sup>12</sup> Ibíd., p.166.

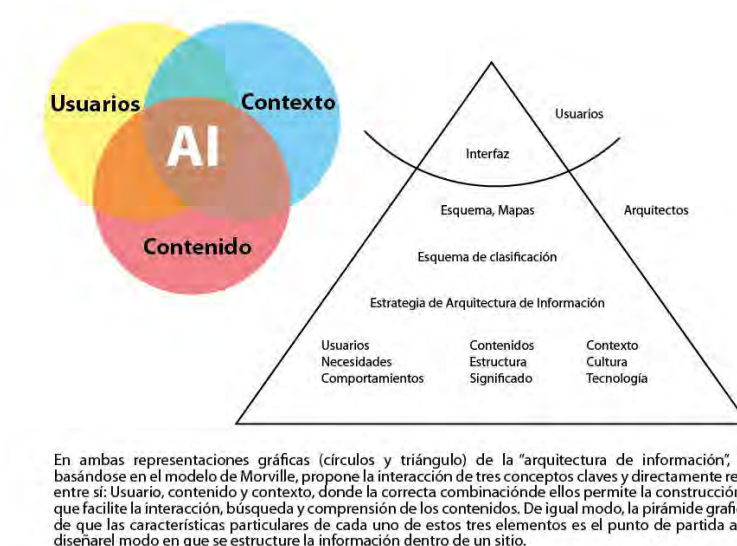
<sup>13</sup> Ibíd.

de niveles muy profundos que demanden muchos hacer muchos clic (*click-through*), donde pareciera que se esconden los contenidos.

Richard Saul Wurman<sup>14</sup>, fue el primero en usar el término “Arquitectos de la información” en su libro del mismo nombre, publicado en 1962. Éste señor, planteó que un Arquitecto de información hacía claro lo complejo. Es una persona que crea el mapa o estructura de información que permite a otros encontrar el camino personal al conocimiento. Llamándole a ésta, una profesión emergente del siglo XXI dedicada a las necesidades de la era, basada en la claridad, el entendimiento humano y la organización de la información.

Edward Tufte<sup>15</sup>, Define al Arquitecto de Información, como el responsable de diseñar la presentación de la información para facilitar el entendimiento.

**Figura 1. Iceberg Diagram (Peter Morville).**



**Fuente:** Peter Morville's Iceberg Diagram en Granollers, 2003

<sup>14</sup> ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN [en línea]. Material correspondiente al Seminario de Diseño y organización de la producción. Maestría en Diseño de aplicaciones Multimedia. Universidad Politécnica de Catalunya, España. 2007. Disponible en internet: <http://www.slideshare.net/rjtassi/arquitectura-de-la-informacion>

<sup>15</sup> Ibíd. Disponible en internet: <http://www.slideshare.net/rjtassi/arquitectura-de-la-informacion>

Se puede concluir de las definiciones anteriores, que las principales cualidades que se le atribuyen a la AI tienen que ver con desarrollar tareas orientadas a: estructurar, clasificar, buscar, manejar, organizar, etiquetar, recuperar, construir, capturar, orientar la información para hacer la búsqueda del usuario, mucho más fácil y rápida. Es todo el proceso previo para lograr que una interfaz cumpla su objetivo y el usuario pueda obtener de manera rápida y fácil en la información deseada.

Analizando la historia, el ser humano ha organizado la información en jerarquías desde el principio de los tiempos. Los árboles genealógicos son jerárquicos. La división de la vida en la tierra en diferentes reinos, clases y especies es jerárquica. La manera como aprendemos la historia es jerárquica (cronológicamente). Los libros están divididos en: capítulos, secciones, párrafos, frases, palabras y letras. La forma de la organización de las empresas y compañías donde trabajamos y estudiamos es jerárquica, por lo que, entendemos que, la información debe ser organizada, para poder ser comprendida y procesada.

La AI es tenida en cuenta en éste proyecto como la fase previa a la parte gráfica, dado que, para crear un sitio web para el programa Diseño de la Comunicación Gráfica, se debe realizar un estudio sobre las posibilidades de navegación que requiere; cuáles son las páginas que más utiliza el público en el web site institucional; entre otros factores, para lograr articular todo en un solo sitio que le permita al usuario encontrar la información de forma óptima.

**5.3.1. Lenguaje Bi – media.** Según Joan Costa<sup>16</sup>, se define como la relación imagen - texto, en su relevancia en la intención comunicativa del mensaje emitido. Es el lenguaje básico de la comunicación visual y el resultado de la interacción ordenada y expresiva entre la imagen y el texto.

Considerando exposiciones del docente Ricardo Castro<sup>17</sup> (Asignatura Taller de Diseño IV, Universidad Autónoma de Occidente, 2010), se entiende por composición que es la estructura conceptual que permite generar orden y jerarquía en información y la distribución de la misma, en la caja gráfica. La Diagramación, es la distribución de elementos del mensaje bi-media, en la caja

---

<sup>16</sup> COSTA, Joan. Diseñar para los ojos. Grupo editorial Design. Barcelona, España. 2003. P.37.

<sup>17</sup> CASTRO, Ricardo. Programa Diseño de la Comunicación Gráfica, Asignatura Taller de Diseño IV, Universidad Autónoma de Occidente, Santiago de Cali. Observación inédita. 2010

gráfica; desde sus características morfológicas, jerarquía e importancia en la construcción de una página o formato.

El lenguaje bi - media es tenido en cuenta en éste proyecto para la comprensión y la futura evaluación de la composición y diagramación del sitio web institucional actual, en la sección del Programa Diseño de la Comunicación Gráfica.

También es importante que sea tenido en cuenta en el proceso de Diseño y evaluación de la nueva propuesta, ya que, debe guardar cierta semejanza y coherencia con el resto del sitio institucional, pero a su vez diferenciarse del resto resaltando que es el sitio del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma de Occidente.

Para entrar en materia en el tema del Diseño de sitios web, es indispensable abordar el tema de la usabilidad, ya que, si un sitio web no es usable, es un fracaso.

**5.3.2. La Usabilidad.** Es la facilidad con que las personas pueden utilizar una herramienta particular o cualquier otro objeto fabricado con el fin de alcanzar un objetivo concreto. La usabilidad también puede referirse al estudio de los principios que hay tras la eficacia percibida de un objeto. La usabilidad es el hecho de que algo sea usable para el fin que fue construido<sup>18</sup>.

En interacción persona-ordenador, podemos decir que la usabilidad se refiere a la claridad y la elegancia con que se diseña la interacción con un programa de ordenador o un sitio web. El término también se usa a menudo en el contexto de productos como la electrónica de consumo o en áreas de comunicación, y en objetos que transmiten conocimiento (por ejemplo, un libro de recetas o un documento de ayuda en línea). También puede referirse al diseño eficiente de objetos mecánicos como, por ejemplo, un manubrio o un martillo.

Cuando analizamos la figura 2 el mapa de conceptos que propone Preece et al., a cerca de usabilidad es sumamente amplio e incluso podría decirse que algo complejo. Por ello, a continuación presentaremos una descripción de tres puntos de vista, sobre cómo operacionalizar el concepto de usabilidad

---

<sup>18</sup> COBO ROMANÍ, Óp. Cit. p166..

**Figura 2. Metas de la Usabilidad**



Esta figura muestra las metas de la usabilidad y de la experiencia del usuario. Las primeras se ubican en el centro. Las relacionadas con la experiencia de usuario, que son conceptos menos precisos, están en los extremos.

**Fuente:** Preece et al., 2002.

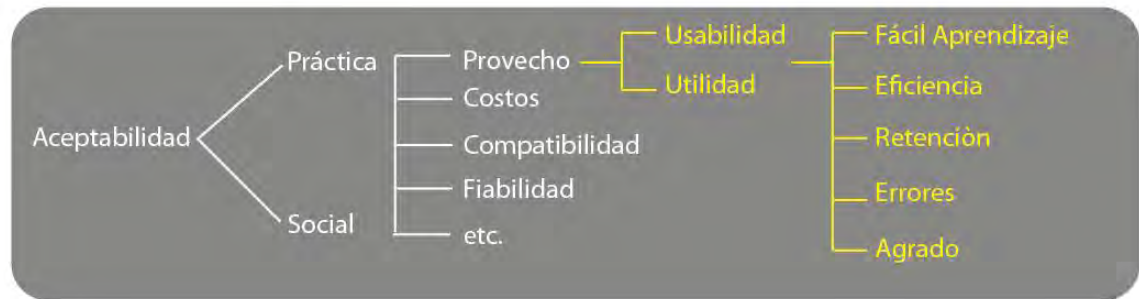
**5.3.2.1. Usabilidad según Jakob Nielsen.** J.Nielsen (1993, 2000a) considera que la usabilidad es un aspecto, que entre otros, influencia la aceptación del producto. El autor sugiere que los conceptos de usabilidad y utilidad forman el principio en inglés denominado *usefulness*. La utilidad la vincula con la funcionalidad del sistema y la usabilidad tendrá relación con cómo los usuarios pueden utilizar esa funcionalidad<sup>19</sup>.

---

<sup>19</sup> Ibíd. p 134.



**Figura 3. Usabilidad y Utilidad, Jakob Nielsen.**



**Fuente:** Keinonen, 1998, en línea.

**Figura 4. Marco de definición de usabilidad de acuerdo a Nielsen.**



**Fuente:** Keinonen, 1998, en línea.

Las Figuras 3 y 4 presentan la usabilidad junto con utilidad. Ambas incidirán en el provecho que se pueda obtener del producto. J.Nielsen postula que este provecho afectará la aceptabilidad con que se valore el producto (1993)<sup>20</sup>.

Este autor plantea que la aceptabilidad de un producto estará determinada por aspectos como fiabilidad, compatibilidad, costes y provecho. Pero este último concepto estará conformado por la utilidad y usabilidad con que se valore el producto.

<sup>20</sup> Ibíd.

Finalmente el concepto de usabilidad que propone J.Nielsen considera los siguientes criterios:

- **Aprendizaje:** se refiere a la facilidad con que los nuevos usuarios alcanzan un nivel razonable del funcionamiento.
- **La eficiencia:** se refiere a la facilidad con que el usuario experto logra un alto nivel de productividad en el funcionamiento del sistema.
- **Los errores:** se refieren al número de errores que los usuarios cometen, éstos tiene relación con la capacidad del sistema de recuperarse de estos errores y el control de fallas catastróficas que destruyen el trabajo del usuario.
- **La satisfacción (agrado):** se refiere a la evaluación subjetiva que hacen los usuarios sobre cuán agradable es utilizar el sistema.
- **Memorización (retención):** el sistema es agradable de utilizar, se refiere a la capacidad del usuario ocasional de recordar cómo utilizar un sistema después de un período de tiempo<sup>21</sup>.

**5.3.2.2. Usabilidad según Shackel.** Shackel comienza su presentación desde un modelo de la percepción del producto, donde la aceptación es el nivel más alto de esta estructura: utilidad, usabilidad, agrado y costos.

La utilidad se refiere a la armonía entre las necesidades del usuario y la usabilidad del producto, mientras que la usabilidad se refiere a la capacidad de los usuarios de utilizar el producto en la práctica. El agrado son las evaluaciones afectivas, y los costos incluyen tanto su valor como las consecuencias sociales de su adquisición.

La propuesta de este autor es circunscribir la usabilidad en el contexto de la aceptación. La usabilidad de un sistema la define el autor como: la capacidad de

---

<sup>21</sup> Ibíd.

ser utilizado por los seres humanos fácilmente y con eficacia. El autor plantea que la evaluación es subjetiva, dado que esto pudiese llevar a cierta ambigüedad

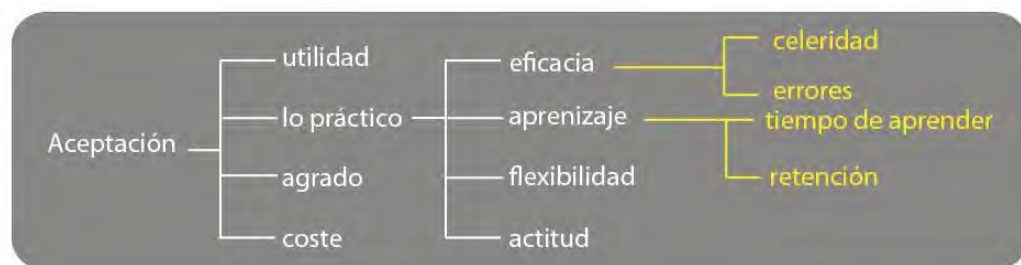
Shackel (1991) sugiere como criterios operacionales las siguientes escalas:

**Eficacia:** Desempeño en relación con el cumplimiento de las tareas durante la interacción en términos de la celeridad y de los errores.

**Aprendizaje:** Significado de la relación del funcionamiento al entrenamiento y a la frecuencia del uso, es decir el tiempo que requiere un usuario principiante, para aprender a utilizar el sistema con un entrenamiento específico.

**Flexibilidad:** La adaptación a las tareas y a los ambientes diferentes. Actitud, significando los niveles aceptables de costes humanos en términos del cansancio, la molestia, la frustración y el esfuerzo personal<sup>22</sup>.

**Figura 5. Conceptos de Usabilidad según Shackel:**



**Fuente:** Keinonen, 1998, en línea.

**5.3.2.3. Otra Definición ISO 9241-11 de Usabilidad.** La usabilidad de acuerdo al estándar ISO/DIS 9241-11 es:

“La extensión para la que un producto puede ser usado por usuarios específicos, para lograr metas específicas con efectividad, eficacia y satisfacción en un contexto de uso específico”.

---

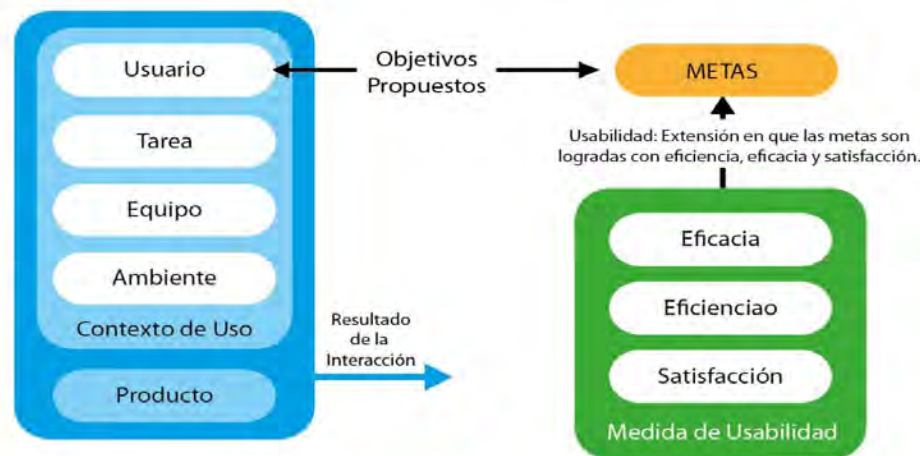
<sup>22</sup> Ibid. P.133

Para especificar o medir la usabilidad es necesario identificar las metas y descomponer la efectividad, eficiencia y satisfacción, así como los componentes del contexto de uso en subcomponentes con atributos medibles y verificables:

- **Eficacia:** definido en términos de la exactitud y completitud con que usuarios específicos pueden lograr metas específicas en ambientes particulares.
- **Eficiencia:** referido a los recursos gastados en relación con la precisión y completitud de la meta lograda, es decir recursos de tiempo, financieros y humanos.
- **Satisfacción:** que evalúa el confort o comodidad y la aceptabilidad del trabajo del sistema para sus usuarios y otras personas afectadas por su uso.<sup>23</sup>

Los componentes y la relación entre ellos están ilustrados de forma más fácil en la figura 6.

**Figura 6. Definición de Usabilidad según (ISO 9241-11)**



**Fuente:** Keinonen, 1998.

---

<sup>23</sup> ALVA OBESO, Op. Cit.

El ISO 9241 define la usabilidad en términos de la calidad del trabajo de un sistema en uso, la cual depende de todos los factores que pueden influenciar el uso de un producto en el mundo real: factores organizacionales (prácticas de trabajo, ubicación o apariencia de un producto), diferencias individuales entre usuarios (factores culturales y preferencias), experiencia, etc.

Esta aproximación tiene la ventaja de concentrarse en los propósitos reales de diseño de una aplicación, que es encontrar las necesidades de usuarios reales ejecutando tareas reales en un ambiente técnico, físico y de organización real.

**5.2.2.4 Definición ISO/IEC 9126 de Usabilidad.** De acuerdo al estándar ISO/IEC 9126 (*Software Product Evaluation - Quality Characteristics and Guidelines for the User*) usabilidad es un atributo de la calidad del software.

El término es utilizado para referirse a la capacidad de un producto pueda ser usado fácilmente. Esto corresponde a la definición de usabilidad como parte de la calidad del software, siendo la calidad del software definida por el estándar como: “Un conjunto de atributos de software que se sostienen en el esfuerzo necesitado para el uso y en la valoración individual de tal uso por un conjunto de usuarios declarados o implicados”.

Esto está relacionado con la capacidad del producto (software para ser entendido, aprendido, usado y atractivo para el usuario, cuando es utilizado bajo condiciones específicas como:

- **Comprensibilidad**, define la capacidad del producto (software) para permitir al usuario entender si el software es adecuado, y como puede ser usado para tareas y condiciones de uso particulares.

- **Aprendizaje**, se refiere a la capacidad del producto (software) para permitir a los usuarios aprender a usar sus aplicaciones.

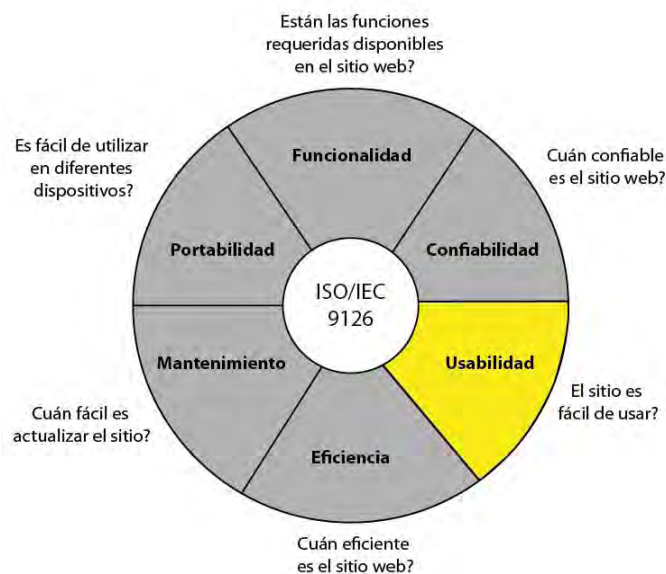
- **Operabilidad**, es la capacidad del producto (software) para permitir al usuario ejecutarlo y controlarlo. Aspectos de conformidad, mutabilidad, adaptabilidad e instalación pueden afectar a la operabilidad. También este atributo corresponde a la tolerancia de error, y conformidad con las expectativas del usuario. En un sistema, sobre el que opera un usuario, la combinación de funcionalidad,

confiabilidad, usabilidad y eficiencia pueden ser medidas externamente por la calidad de uso.

- **Atractivo**, es la capacidad del producto software para ser atractivo al usuario. Está referido a los atributos del software pensados para hacer el software más atractivo al usuario, tal como el uso de color y la naturaleza del Diseño Gráfico.

- **Conformidad a estándares y pautas**, referido a la capacidad del producto software para adherirse a estándares, convenciones, guías de estilo o regulaciones relacionadas con la usabilidad<sup>24</sup>.

**Figura 7. Usabilidad como atributo de calidad (ISO/IEC 9126)**



**Fuente:** Keinonen, 1998.

La importancia de comprar tantas definiciones distintas sobre usabilidad, se da porque aunque todas son similares, juntas se complementan para fortalecer el concepto. Por lo tanto se adquiere un panorama más amplio y claro sobre lo que se ha de evaluar y resaltar en el sitio web institucional; y el por qué es importante y realizable éste proyecto. Además teniendo en cuenta las amplias definiciones, se puede realizar un producto verdaderamente pensado un uso eficaz.

<sup>24</sup> ALVA OBESO. Óp. Cit.

Existen otros factores importantes que complementan la usabilidad, logrando que un producto sea factible para su debido uso, como la accesibilidad y la interactividad.

**5.3.3. Accesibilidad.** En informática, la accesibilidad incluye ayudas como las tipografías de alto contraste o gran tamaño, magnificadores de pantalla, lectores y revisores de pantalla, programas de reconocimiento de voz, teclados adaptados, y otros dispositivos apuntadores y de entrada de información.

La accesibilidad aplicada al contenido de Internet se denomina accesibilidad web. En la Web, el W3C ha desarrollado directrices o pautas específicas para permitir y asegurar este tipo de accesibilidad. El grupo de trabajo dentro del W3C encargado de promoverla es el WAI (Web Accessibility Initiative), elaborando para ello unas Pautas de Accesibilidad al contenido Web 1.0, WCAG.

**5.3.4. Interactividad.** Tecnicamente es la capacidad que tiene el usuario de intervenir en los procesos computacionales y ver los efectos de la intervención en tiempo real. También utilizada en Teoría de la Comunicación para describir la comunicación basada en el diálogo y el intercambio.

Berners Lee (1999, en línea), el inventor de la *world wide web*, plantea que la palabra interactivo (interactive) resulta compleja en un sentido, porque la gente entiende diferentes cosas de ella. En una entrevista publicada en la Red el padre de la triple “w” señaló que lo que él quería es que la web fuera un espacio interactivo, donde cualquiera pudiese editar y producir sus propios contenidos. La definición de lo interactivo que Bernes Lee propone incluye no sólo la posibilidad de elegir, sino también en la capacidad de crear<sup>25</sup>.

La unión de todos éstos procedimientos y términos mencionados se realizan con la intención de generar algo muy particular, la experiencia de usuario.

**5.3.5. Tipografía en la web.** Uno de los aspectos importantes en la tipografía aplicada al diseño digital es el tipo: la selección en el uso de la serif o sans serif.

---

<sup>25</sup> COBO ROMANÍ. Óp. Cit.

En una publicación digital, cambian algunas de las reglas utilizadas en el diseño editorial, una de ellas es el uso de la tipografía serif como la mejor opción, esto se debe a que la tipo sin patines pierde menos calidad al ser trazada en píxeles, lo que da como resultado una mejor legibilidad.

Entre las tipografías diseñadas específicamente para su uso en el ordenador encontramos a la georgia o la verdana, su cuerpo es un poco más grande que la mayoría de las tipos, lo que facilita su lectura. Por otro lado, la tipografía con patines (*times new roman*) no es nada recomendable en textos con un puntaje menor a 14 pts en el diseño digital, debido a que causa ruido visual, pero es muy útil en textos extensos, porque el usuario tiende a imprimir los documentos para poder leerlos posteriormente, por lo tanto sus propiedades negativas en digital se convierten en positivas en el medio impreso.

Uno de los avances sobre el control en la visualización de la tipografía en el navegador, son los CSS (*Cascading Style Sheet*), los cuales son una serie de especificaciones de estilos que le dicen al navegador cómo desplegar el texto (color, tamaño, tipo). Éstas casadas pueden ser aplicadas a un párrafo o varios párrafos del documento.

Es muy práctico el uso de las CSS, ahorra tiempo y si es usado correctamente todo el sitio permanecerá unificado, además de facilitar el mantenimiento, hacer cambios y la carga de páginas es más rápida. Pueden ser utilizadas con páginas dinámicas o estáticas, la generación de las cascadas de estilos puede hacerse mediante el software de diseño Web como puede ser Dreamweaver.

Cuando no se hace uso de las cascadas de estilo, al menos pueden tenerse en cuenta los alfabetos que vienen por defecto en los sistemas operativos como podría ser Macintosh o Windows<sup>26</sup>.

### **5.3.6. Directrices Standard para Tipografía en la web**

**5.3.6.1. Leading.** Es el espacio en de líneas (horizontales) de texto. Éste interviene en la mancha tipográfica del documento, ya que si la distancia entre líneas es muy cerrada, el párrafo se ha de ver más oscuro; mientras que, si la distancia es más abierta, el párrafo se verá más claro.

---

<sup>26</sup> RIQUELME RAMÍREZ, Ingrid. Bases del Diseño de páginas web. Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico. 2006. Universidad de Londres, México. P.14-15.



**5.3.6.2. Kerning.** Es conocido como el espacio entre caracteres. Puede utilizarse para generar destaques, pero no conduce a una mayor legibilidad por lo que se debe hallar un punto de equilibrio.

**5.3.6.3. Justificación.** Los textos deben ir siempre alineados a la izquierda, al extremo derecho es preferible que sean irregulares; generalmente no se alinean textos a la derecha en la web.

La justificación a la derecha y central son aptas para el header y el footer, pero no para el cuerpo del texto. También son inadecuadas para emplearlas en textos con enumeraciones y viñetas.

La justificación a ambos extremos (izquierdo - derecho), es apropiada sólo si el medio permite modificar el kerning y micro espaciados (entre palabras), para que no se creen ríos entre las palabras de un párrafo corto<sup>27</sup>.

**5.3.7. La experiencia de usuario.** Es el conjunto de factores y elementos relativos a la interacción del usuario, con un entorno o dispositivo concretos, cuyo resultado es la generación de una percepción positiva o negativa de dicho servicio, producto o dispositivo<sup>28</sup>.

La experiencia de usuario depende no sólo de los factores relativos al diseño (hardware, software, usabilidad, diseño de interacción, accesibilidad, diseño gráfico y visual, calidad de los contenidos, buscabilidad o encontrabilidad, utilidad, etc) sino además de aspectos relativos a las emociones, sentimientos, construcción y transmisión de la marca, confiabilidad del producto, etc.

Éste proyecto es pensado para la Universidad Autónoma de Occidente, institución que respeta su identidad corporativa y de hecho tiene en su sitio web un manual del manejo del logotipo y las políticas web que se han de tener en cuenta. La Universidad, a través del Departamento de Comunicaciones, establece que es una entidad que debe preservar y fortalecer su marca en la web, por lo que se publican los colores que deben emplearse para el manejo del logotipo y la redacción en la web.

---

<sup>27</sup> MCINTIRE, Óp. Cit. P. 291 - 296.

<sup>28</sup> COBO ROMANÍ, Óp. Cit. P.58.

**5.3.8. Señalización Digital.** La Señalización Digital es heredera del Diseño de Información, del Diseño de Usabilidad, y del Diseño de la Señalización Espacial, ésta clarifica la información y los flujos de la misma, definiendo la navegación para el usuario<sup>29</sup>.

**Figura 8. Señalización Digital**



**Fuente:** Javier Royo, Diseño Digital. 2004. Editorial Paidós, Barcelona. P. 172.

La señalización digital se usó una vez elaborado el mapa de navegación del sitio del programa Diseño de la Comunicación Gráfica, para establecer cómo guiar al usuario, a través del sitio, con el objetivo de que éste, pueda acceder fácilmente a la información deseada y por la ruta que desee.

**5.3.9. El Color en la web.** Para la web se trabaja con colores RGB. Los colores RGB se representan mediante un código hexadecimal de seis dígitos. (Las barras laterales revisar tanto los números hexadecimales y códigos HTML de color.) Cada uno de los tres pares de dígitos hexadecimales puede tener un valor máximo de FF. El mayor número, agrega un valor de matiz particular que está en el color, y

<sup>29</sup> ROYO, Javier. Diseño Digital. Editorial Paidós. Barcelona., 2004. p.172.

por lo tanto la mayor saturación de ese color. Así, # FF0000 es un rojo de saturación máximo y #870000 es un rojo menos saturado. #FFFFFF es blanco puro (porque el blanco es la combinación de todos los colores) y #000000 es negro (debido a que, en un monitor de ordenador, negro es la ausencia de color).

El contraste es una ingeniosa herramienta para acentuar algunos elementos, mientras se resta importancia a otros. Por ejemplo, el empleo de tonos oscuros para más de una página, mientras que con un naranja por un título, hace hincapié en el título. Usado con astucia, el contraste puede ser muy eficaz para enfatizar las áreas que se desea destacar. El uso imprudentemente, del contraste sólo sirve para llamar la atención sobre los elementos equivocados.

Se debe tener un valor suficiente contraste entre el primer plano y fondo. Los diseñadores de los medios impresos siempre han insistido en que es más fácil de leer texto oscuro sobre un fondo claro, que (no es por casualidad) es la forma menos costosa para imprimir. En cualquier caso, son muchos los diseñadores que traen el prejuicio de oscuro sobre claro a la web, y creen que los fondos oscuros deben ser evitados. La evidencia anecdótica sugiere la mayoría de los espectadores, en particular, están más inclinados a rechazar fondos oscuros.

En realidad, parece que hay un prejuicio contra fondos negros en particular. El Negro (o la tendencia más actualizada, gris oscuro) puede hacer que los otros colores en la página tengan un aspecto más intenso de una manera que el blanco no puede, y el efecto puede ser impresionante.

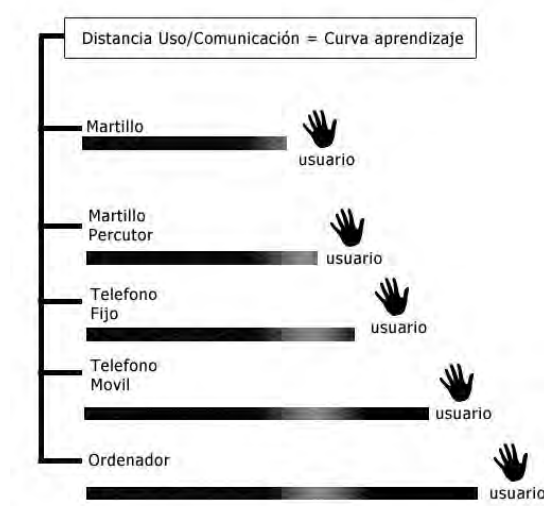
De hecho, muchos diseñadores consideran que la web es un medio completamente diferente al de impresión, y que los textos de color claro sobre un fondo oscuro, pueden ser muy difíciles de leer o fáciles para el ojo. Con un fondo oscuro, el texto debe tener un suficiente peso, tamaño y valor que se muestre de manera eficaz en el fondo. Además, los colores predeterminados para los enlaces deben ser cambiados, debido a que están destinados a un fondo claro, no uno oscuro<sup>30</sup>.

---

<sup>30</sup> MCINTIRE, Penny. Op. Cit. P. 216 - 220.

### 5.3.10. Curva de aprendizaje según complejidad de la herramienta:

**Figura 9. Distancia Uso/Comunicación = Curva aprendizaje**



**Fuente:** Javier Royo, Diseño Digital. 2004. Editorial Paidós, Barcelona. P. 153.

Curva de aprendizaje en función a la evolución tecnológica, entre más compleja es la herramienta, mayor es la distancia para aprender a utilizarla, por ejemplo un martillo es de fácil uso, mientras que un computador es una herramienta más compleja y para explotarla, debes aprender a usar el sistema operativo, el mouse, teclado, etc. <sup>31</sup>.

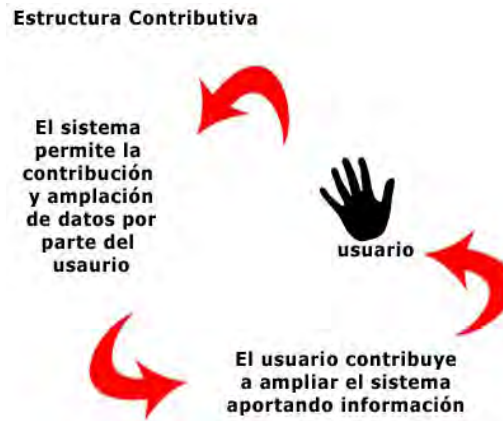
Precisamente, la señalización digital, se emplea para tratar de acercar un poco la línea de una herramienta compleja y una sencilla para el usuario. En el caso de éste proyecto se emplea una metáfora del espacio, donde se señala los puntos más importantes de consulta para los usuarios.

Una vez se tiene un prototipo que refleje el objetivo que se quiere alcanzar, es necesario ponerlo a prueba, y evaluarlo para fortalecer falencias y potencializar virtudes, y de ser necesario, elaborar correcciones u otra propuesta.

<sup>31</sup> ROYO, Javier. Óp. Cit. P. 161

Una de las principales intenciones de éste proyecto es que el sitio web del programa Diseño de la comunicación Gráfica, tenga una estructura contributiva, pensada para la interacción con el usuario. Éste tipo de estructuras, le otorgan la posibilidad al usuario de alimentar y actualizar contenidos en el sitio web; tener contacto con docentes y otros estudiantes en tiempo real, de manera online.

**Figura 10. Estructura Contributiva**



**Fuente:** Royo, Javier. Diseño Digital.2004. Editorial Paidós, Barcelona. P. 161.

Éste gráfico representa el funcionamiento de aquellas webs que permiten al usuario interactuar y participar, publicando diferentes tipos de contenidos, llamadas webs contributivas.

Estas estructuras son las mejores, cuando se requiere que los usuarios tengan la posibilidad de alimentar el sistema<sup>32</sup>, esto quiere decir, que el estudiante puede por su propia cuenta subir sus trabajos, mantener su perfil y comunicarse con los docentes, sin necesidad de que un experto esté al lado de él.

#### **5.4. MÉTODO DE EVALUACIÓN DE USABILIDAD, SEGÚN NIELSEN Y MOLICH**

Nielsen & Molich, por su parte, dividen los métodos de evaluación en cuatro categorías:

---

<sup>32</sup> Ibíd.

**5.4.1. Evaluación formal.** Realiza la evaluación de la interfaz de usuarios mediante algunos análisis técnicos. Los modelos de análisis formal son actualmente objeto de extensa investigación para poder ser aplicados en proyectos de desarrollo de software real.

**5.4.2. Evaluación automática.** Aquella que utiliza procedimientos computarizados para la evaluación de usabilidad.

**5.4.3. Evaluación empírica.** Realizada mediante experimentos con pruebas de usuario, con el objetivo de lograr una completa evaluación de usuario. Actualmente la mayoría de situaciones prácticas no conducen a evaluaciones empíricas por falta el tiempo, especialización, inclinación, o simplemente tradición para hacerlo.

**5.4.4. Evaluación heurística.** Realizada revisando la interfaz del usuario y generando un informe de acuerdo a la propia opinión<sup>33</sup>.

Éste método plantea cuatro formas de evaluar, por cuestiones de tiempo y practicidad se debe elegir el modelo de evaluación sobre el cual se ha de soportar el cambio de los prototipos desarrollados en un principio y la funcionalidad del proyecto final.

## **5.5. EVALUANDO EL DISEÑO, SEGÚN KIM GOODWIN. ¿POR QUÉ, CUÁNDO Y QUÉ EVALUAR?**

Cuando y como evaluar tu diseño depende de porque estas evaluándolo. La evaluación de un diseño tiene varios propósitos:

- ✓ **Persuadir a la gente de que hay un problema.** Si tú consideras que hay un problema en el diseño de un producto y éste necesita trabajo, la evaluación puede ser la herramienta más efectiva para cambiar y mejorar.

---

<sup>33</sup> Alva Obeso, Óp. Cit. P.11.

- ✓ **Mejorar el diseño.** Algunos tipos de evaluación del diseño pueden ayudarte a ver si haz diseñado el producto indicado. Mientras los demás pueden ayudarte a saber si el producto es el indicado.
  - ✓ **Ayudar a los diseñadores a decidir entre dos opciones.** Personas, escenarios y colaboración normalmente son una sola dirección. Si eso no funciona puedes usar la evaluación para decidir qué camino es mejor.
  - ✓ **Demostrar la efectividad del diseño:** Si estas convencido de que tu diseño es el correcto, una evaluación puede ayudarte a confirmar que estás haciendo un gran trabajo, y si la evaluación no sale tan bien como pensaste puedes aprender algo útil también.
- 

### 5.5.1. Tipos de evaluación

**5.5.1.1. Los focus group.** Son sencillos, tomas la mayor cantidad de gente posible y obtienes una gran cantidad de datos sobre los puntos que deseas considerar.

**5.5.1.2. Reseñas de Expertos.** Una reseña de un experto en diseño o un profesional en la usabilidad puede observar los problemas y evaluar que tan problemáticos son, normalmente son rápidas y no cuestan.

**5.5.1.3. Prueba de usabilidad.** Tomar usuarios individualmente y ponerlos a realizar actividades relacionadas con el uso del diseño, y el participante debe describir sus pensamientos de cómo usar el producto o el prototipo. Es el mejor acercamiento ya que es objetivo e identifica problemas casi como un experto<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> GODWIN, Kim. Designing for the digital Age. Editorial Wilwy publishing, Inc. Canada. 2011.p.,649.

**Figura 11. Método proceso de Diseño, según Bruce Archer**



*Modelo del proceso de Diseño, según Archer.*

**Fuente:** Rodríguez Morales, Luis. Diseño Estrategia y Tácticas Editorial Siglo XXI. 2005. P. 29.

Para el proceso de Diseño, se eligió éste método, ya que es acorde y se articula con la metodología investigativa establecida. Primero se reúne la mayor cantidad de información, de buenas fuentes, luego es analizada y sintetizada (la síntesis implica mapa de navegación, arquitectura de información y determinación de teorías que argumentarán y darán respaldo a la propuesta gráfica).

Luego se inicia el desarrollo del proceso de Diseño, bocetando, estableciendo gamas cromáticas, determinando una diagramación y estilo gráfico para ser evaluado, hacer correcciones y finalmente, presentar la solución.



## **6. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

La siguiente metodología se fundamenta en un estudio exploratorio, con la finalidad de describir el proceso de Diseño y todo lo que éste implica. Por medio del uso de técnicas de investigación cualitativa y cuantitativa, se pretende recopilar información sobre el contexto y el público objetivo. Ésta metodología se clasificó en seis fases:

### **6.1. FASE 1 DOCUMENTACIÓN**

Consiste en la recolección de información teórica y práctica sobre la temática del Diseño web, su importancia y necesidad; para el desarrollo del proyecto. Se requiere de información de buenas fuentes para los contenidos bibliográficos y el marco teórico. Se realiza una exploración de referentes a nivel nacional e internacional para determinar aspectos de la organización de la información, el Diseño y la usabilidad de los diferentes websites; que pueden ser tenidos en cuenta para ser aplicados en el proyecto.

También se establecen 3 categorías de análisis para la presentación del programa Diseño de la Comunicación Gráfica en el sitio web actual de la Universidad Autónoma de Occidente:

- Categoría 1: Color
- Categoría 2: Usabilidad
- Categoría 3: Diseño

### **6.2. FASE 2 REVISIÓN DOCUMENTAL Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS**

Se realiza una revisión a los textos para establecer los principales conceptos para el marco teórico, argumentación y evaluación de la propuesta, como usabilidad, señalización digital, estructura contributiva, arquitectura de información, experiencia de usuario, interfaz gráfica, etc.

Se aplican los diferentes instrumentos investigativos, entrevistas y encuestas abiertas para obtención cualitativa de información, opiniones del público directamente impactado con el proyecto (docentes y estudiantes). También se realizan encuestas cerradas para poder medir la experiencia de los usuarios.

Para la realización de las encuestas se eligió una muestra de 20 personas para encuestas cerradas y 20 para las de preguntas abiertas. Para las entrevistas a docentes vía correo electrónico, se logró la respuesta de cinco docentes más la grabación de voz, del Director del programa Diseño de la Comunicación Gráfica. (Archivo adjunto en el CD, carpeta entrevistas, Entrevista Ricardo Castro.amr). Ésta fase sirve para determinar qué tipo de propuesta se quiere desarrollar y cómo se puede desarrollar.

### 6.3. FASE 3 ARTICULACIÓN Y APLICACIÓN DEL MÉTODO SISTEMÁTICO DE BRUCE ARCHER

Desarrollo del método sistemático, aplicado a la construcción de la propuesta de sitio web para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

**Figura 12. Adaptación del Método de Archer para el desarrollo del proyecto**



**6.3.1. ¿Genera una buena experiencia de usuario el sitio web institucional?** Este es el punto de partida para comenzar a investigar e indagar con el público al que se dirige principalmente el sitio web institucional, los estudiantes. La experiencia de usuario se refleja en una opinión personal, como reflejo del trabajo que hay detrás de una interfaz gráfica, que es con lo que finalmente, interactúa el internauta. La interfaz gráfica es el resultado de los conceptos usabilidad, arquitectura de información, conceptos de Diseño y señalización Digital.

Las expresiones sobre la experiencia de usuario son importantes para sondear cualitativamente y conocer la opinión del público en cuestión. Por otra parte es importante poder medir cuantitativamente las apreciaciones de los usuarios.

Dado a que los instrumentos investigativos cualitativos y cuantitativos se desarrollaron en la fase anterior, el método sistemático refuerza la metodología investigativa, desde su fase creativa, donde hay una definición de aspectos conceptuales y gráficos que no se deben dejar por fuera del propósito, para iniciar con la pre - producción.

La pre - producción, implica la fase de bocetación, arquitectura de información, mapa de navegación, lineamientos gráficos y conceptuales a tener en cuenta.

#### **6.4. FASE 4 CONSTRUCCIÓN Y ELABORACIÓN DEL PRODUCTO**

En ésta fase se realiza la producción de la propuesta. No se pasa a la siguiente fase hasta no quedar conforme con la misma y tener certeza de que es aplicable a la realidad. La propuesta será evaluada desde el diseño con diferentes variables como: Señalización Digital, Arquitectura de Información, Usabilidad, Diagramación, Gama Cromática.

Se realiza el primer prototipo; se evalúa desde el Diseño y se determina el desarrollo de un segundo prototipo.

El segundo prototipo se desarrolla, nuevamente se evalúa y se propone una tercera propuesta, que cumpla con los requisitos que las dos anteriores no.

Una vez finalizada la interfaz de la tercera propuesta, se evalúa y se puede pasar a la siguiente fase de validación.

## **6.5. FASE 5 VALIDACIÓN**

En ésta fase se realiza una evaluación, ya no desde el Diseño, sino a través de pruebas de usabilidad. El tipo de evaluación a realizarse fue la evaluación indirecta, ya que el producto con el que interactúan los usuarios es un prototipo de la interfaz propuesta en este proyecto; ésta arrojará resultados cualitativos y cuantitativos.

La evaluación indirecta se fundamenta en el cuadro comparativo: EVALUACIÓN AMBIENTES ELECTRÓNICOS ON LINE / OFF LINE, realizado por DILAB, Laboratorio de Diseño de la Universidad Autónoma de Occidente, Disponible en la sección de anexos. Ver página 169.

El formato de la evaluación indirecta se puede ver en el anexo I

## **6.6.FASE 6 AJUSTES/PRESENTACIÓN**

Dependiendo de los resultados de las pruebas de usabilidad se realizarán ajustes para la presentación del producto final, en cuanto a la arquitectura de información, su señalización digital o la usabilidad; de ser necesario.

## 7. RESULTADOS

### 7.1. ANÁLISIS DE LA DOCUMENTACIÓN (INDAGACIÓN, EN LA ADAPTACIÓN DEL MÉTODO DE BRUCE ARCHER):

Se halló que la Universidad Autónoma de Occidente, maneja un manual de identidad corporativo y un manual de políticas web, en las que establece el tipo de lenguaje que se debe utilizar para cualquier tipo de publicación online.

La Universidad en su manual de identidad corporativo establece la referencia de colores hexagonales que deben utilizarse y respetarse. Ante todo afirma que debe mantenerse y reforzar la marca; por lo tanto se han de respetar los colores institucionales.

La Universidad Autónoma maneja una estructura piramidal, en la que primero una propuesta debe ser aprobada por la facultad, seguido del Departamento de Comunicaciones y por último por Rectoría.

**Figura 13. Home del sitio web actual de la Universidad Autónoma de Occidente**



**Fuente:** Universidad Autónoma de Occidente. 2012. [En línea][consultado Diciembre de 2013]. Disponible en internet: [www.uao.edu.co](http://www.uao.edu.co)

Se realizó un diagnóstico del sitio web institucional actual, a partir de 3 categorías, cada una con 3 subcategorías:

### Cuadro 1. Categoría 1 Color<sup>35</sup>

Color	Subcategoría Significado	Subcategoría Intención
Gris	Independencia, neutralidad (Background)	Neutralidad para no interferir con los otros
Naranja	Vitalidad, energía (Botón Estudiantes)	Destacar uno de los botones con mayor tráfico.
Rojo	Pasión, Acción (Botón Egresados)	Destacar uno de los botones con mayor tráfico.
Azul	Confianza, Seguridad (Botón Docentes y Empleados)	Destacar uno de los botones con mayor tráfico.

- **Sub Categoría Institucionalidad:** Respeta la institucionalidad y lo establecido en el manual de identidad corporativo.

### Categoría 2: Usabilidad

- **Subcategoría Arquitectura de Información:** Se nota que hay un proceso de organización y optimización de la información. La falla que se detecta es en el tipo de organización. El tipo de Drop menú, obliga al internauta a desplazarse cuidadosamente por las casillas, dificultando la navegación.
- **Subcategoría Responsive - Portabilidad (adaptación a dispositivos móviles y smartphones):** No se adapta a los diferentes dispositivos móviles, smartphones, Blackberrys y tablets, dependiendo el tamaño de la pantalla, el navegador proyecta un background gris y en el centro la información del sitioweb.
- **Subcategoría Actualización de contenidos:** La actualización de contenidos depende exclusivamente del departamento de comunicaciones, por lo que cada programa o facultad debía presentar con anterioridad una solicitud y esperar un tiempo establecido para su publicación.
- **Subcategoría Contenido - Diagramación:** La diagramación no es constante, en el home se muestra el logotipo en la parte superior izquierda, mientras que, en

<sup>35</sup> HELLER, Eva. Color: Psicología del color. Editorial Gustavo Gilli, Barcelona 2004.

sección de Diseño cambia a la parte superior derecha. La información de la columna derecha está justificada a ambos extremos, lo que crea ríos y entorpece la fluidez de la lectura.

En el botón que dice conoce los trabajos de los estudiantes, hay una animación de fondo lo que dificulta su legibilidad; además su ubicación, dificulta su visibilidad.

Tiene una barra de búsqueda que no tiene ninguna función, no está activada y crea confusión. Utilizando otra diagramación, se pueden organizar mejor los elementos en la composición.

- **Subcategoría Software:** Drupal (CMS)
- **Subcategoría Coherencia con el Contexto:** La composición dado al contexto de la profesión, debería hacer un mejor uso del lenguaje bi-media. Implementando otra diagramación se puede organizar de una manera funcional la información, acode al contexto y público objetivo.

**Figura 14. Screen shot: Presentación trabajos de estudiantes**



**Fuente:** Universidad Autónoma de Occidente. 2012. [En línea][consultado Diciembre de 2013]. Disponible en internet: [www.uao.edu.co](http://www.uao.edu.co)

**7.1.1. Observaciones de la sección de trabajos de estudiantes:** Los trabajos no están organizados por categorías. La justificación del texto del costado derecho aparece alineada a la derecha, a diferencia de la sección del programa. El ícono de búsqueda tiene una barra de búsqueda que no funciona.

Se realizó una recolección de gráficas sobre sitios web de diseño gráfico y otras universidades en que se dicte el programa. (Ver sesión anexos, p.136)

Se implementó una metodología de triangulación, para un análisis comparativo de los principales sitios web analizados.

**Cuadro 2. Esquema comparativo: Home de sitios web, Instituciones que ofrecen el programa de Diseño Gráfico**

Referentes	Diseño Columnas	Cabezote Constante	Footer Constante	Redes Sociales	Numero ítems menú	Galería	Textos legales	Contexto historico
Altos de Chavon	1	SI	SI	NO	1	SI	NO	SI
Universidad Autónoma de Occidente (Antigua web)	4	SI	SI	SI	8	NO	SI	SI
IED Istituto Europeo di Design	2	SI	SI	SI	4	SI	SI	SI
Parsons The New School ForDesign	3	SI	NO	SI	10	SI	SI	SI
Universidad del Valle	3	SI	SI	SI	7	SI	SI	SI
Universidad de Caldas	4	NO	NO	SI	9	NO	SI	SI
Universidad Nacional de Colombia	3	NO	SI	NO	6	NO	SI	NO

El Criterio de selección de estas instituciones, se basa en que son de las más importantes a nivel regional. La Universidad de Caldas en particular, obtuvo un



premio por el portal más accesible. Altos de Chavón que es de República Dominicana, se tiene en cuenta por tener convenio con la Universidad Autónoma de Occidente, y dos referentes a nivel internacional; que son tenidos en cuenta por ser de primer mundo, como es el caso de la escuela Parsons de Nueva York y el Instituto Europeo de Diseño.

En cuanto al número de columnas, se tiene en cuenta ya que se trata de aprovechar el espacio de tal forma que la información quede bien distribuida, ya que, de no ser así, siempre se mostraría de manera vertical.

En cuanto al ancho de los sitios web, se está desarrollando una tendencia para la funcionalidad en dispositivos móviles y *smartphones*. La resolución genérica en este momento es la 1024 x768 pixeles luego de que en 2012 se obtuvieran estos resultados luego de encuestar:

### **Cuadro 3. Ranking Resoluciones de Pantalla Enero 2012**

1.	1024x768	16.64%
2.	1366x768	13.41%
3.	1280x800	12.88%
4.	1280x1024	8.42%
5.	1440x900	6.45%
6.	1920x1080	4.46%
7.	1680x1050	4.20%
8.	320x480	3.50%

**Fuente:** Encuesta realizada por *netmarketshare*, empresa especializada en obtención de datos para la creación y utilización de nuevas tecnologías.

Esto crea una nueva tendencia en el diseño web, dejar atrás el 800x600 pixeles equivale a rediseñar los sitios web para que estén bien ubicados en relación a la pantalla del usuario, la solución para un mercado cada vez más cambiante en cuanto a la resolución de pantalla son las webs responsive, que se adaptan a cada tipo de resolución dependiendo del usuario y re-acomoda los objetos que están ubicados en la misma.

Ser parte de tener un área segura para que la información siempre este correctamente ubicada y sea fácil de visualizar en casi cualquier pantalla esto se

le conoce como el 960 Grid, que equivale a usar como máximo 960 px de ancho, en el uso de *backgrounds* se usan diferentes tipos de comando css como el (*overflow-x: hidden;* o el *background-size: cover;*) permitiendo evitar que la pre visualización sea afectada por la resolución cambiante de los visitantes.

Las Instituciones comienzan a comprender que su público no solo accede a su sitio web por computadoras de mesa, también existen otro tipo de dispositivos como el blackberry que tiene un 30% de penetración en el mercado colombiano, por lo tanto están comenzando a fusionar la base de los CMS junto a el diseño Responsive para poder cumplir con las expectativas <sup>36</sup>.

El criterio de las redes sociales se tuvo en cuenta ya que, como dice Jim Sterne<sup>37</sup>, en su libro *Social Media Metrics*, en la actualidad, las personas y empresas que no tienen presencia en redes sociales es como si no existieran; pueden hablar bien o mal de la empresa o persona y no enterarse jamás.

## 7.2. REVISIÓN DOCUMENTAL Y APLICACIÓN DE INSTRUMENTOS

**7.2.1. Análisis de referentes.** En cuanto a todas las referencias institucionales analizadas en el universo de la web, se logra apreciar que siempre debe existir una intención comunicativa definida para Diseñar un sitio web, esto evita errores a nivel de Diseño y arquitectura de información, se debe tener claro qué y cómo se va a comunicar.

En general los sitios web tratan de mantener un área de limpieza, que no compita con otras partes de la misma, esto facilita la visibilidad de elementos, destacaes y favorece a la diagramación; ya que no se ha de ver saturación en el Diseño.

Los fondos que se utilizan pueden ser colores planos (preferiblemente), dado a la visibilidad de los elementos que componen la web, para hacerlo más atractivo se puede utilizar la técnica visual del acento<sup>38</sup>, destacando los elementos más

---

<sup>36</sup> GÓMEZ, Andrés Julián. Analista de tecnología. “El tema con RIM es complicado pues perdieron la confianza. Tendrán que hacer una estrategia que les permita recuperarla”. Diario La República. [en línea], Octubre 18 de 2012. Disponible en: [http://www.larepublica.com.co/empresas/colombia-y-venezuela-son-clave-para-que-blackberry-se-recupere\\_23490](http://www.larepublica.com.co/empresas/colombia-y-venezuela-son-clave-para-que-blackberry-se-recupere_23490)

<sup>37</sup> STERNE, Jim. *Social Media Metrics*. Editorial John Wiley and Sons Ltd. 2010.

<sup>38</sup> DONDIS A. Donis. *Sintáxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976.

importantes y ayudando a manejar una debida jerarquía, que sea evidente para todos los usuarios y visitantes.

En los referentes que analizados a nivel nacional se halló que utilizan composiciones poco saturadas, cumpliendo con el principio anteriormente descrito, a pesar de ser sencillas tienen una intensión comunicativa, la cual fortalecen empleando imágenes, ilustraciones, entre y otros elementos hacen alusión al lenguaje bi-media.

También se encontraron referentes que se quedaron en la comunicación escrita, ante la falta del lenguaje bi-media, nacen intensiones de permanecer poco en el sitio.

Las páginas que tienen previamente a su construcción un mapa de navegación y arquitectura de información, tienen una mayor facilidad para su uso y los usuarios pueden aprovecharlos al máximo; además de reducir el margen de error en la interfaz.

Después de haber realizado entrevistas y encuestas abiertas a docentes y estudiantes, se halló que los docentes comprenden que la universidad tiene unos lineamientos institucionales que deben respetarse al presentar un programa académico y deben ser sobrellevados, generando una solución que deje conforme a ambas partes, lo institucional y lo comunicativo a nivel visual. Lo ideal es que haya un punto de equilibrio. (Ver formato de entrevista a docentes y encuestas abiertas a estudiantes, en la sección anexos, P. 156)

Los docentes y estudiantes, reconocen la necesidad de un sitio web para el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, que genere más afinidad con el contexto de la profesión, ya que la presentación actual se queda corta con la manera tradicional de comunicación escrita. También reconocen que muchos proyectos al carecer de exposición, perjudican a los estudiantes, al cuerpo de docentes y a la institución, ya que es un respaldo visual de los logros del programa y la institución.

En los principios del W3C –WAI (Web Accesibility Initiative del World Wide Web Consortium<sup>39</sup>) estipulan que “El valor social de la Web es ayudar a la

---

<sup>39</sup> W3C. misión y principios. 2012.[ en línea][consultado Diciembre 2012[ Disponible en internet: <http://.w3.org/Consortium/mission#principles>

comunicación, comercio y oportunidades de compartir conocimiento. Uno de las principales metas del W3C es ofrecer este beneficio a la mayor cantidad de gente posible; Sin importar su hardware, software, infraestructura, lenguaje nativo, cultura, localización geográfica, habilidades mentales o físicas”.

Así mismo el sitio web de la Universidad debería compartir los conocimientos de sus estudiantes con los visitantes (internautas), más tratándose de una profesión ligada a lo visual como el Diseño de la Comunicación Gráfica.

**7.2.2. Aplicaciones web.** Los Colores corporativos son los que aparecen en el logotipo de la Universidad, adaptados a los colores más próximos en la clasificación de los 216 colores que comparten las paletas Windows y Mac<sup>40</sup>.



Rojo según la paleta Websafe: FF0000



Negro según la paleta Websafe: 000000

Los puntos más importantes para el tipo de comunicación son:

- Se utilizará un lenguaje amable y respetuoso, se referirá al público en segunda persona (tú) para generar interacción y confianza.
- No se deben escribir los mensajes en mayúscula sostenida, sino utilizarlas cuando sea estrictamente requerido.

**7.2.3. Encuestas cerradas, tabulación y análisis.** En cuanto a las encuestas cerradas, se buscaba obtener cifras que permitieran medir la viabilidad del proyecto, por ésta razón, fueron tabuladas y analizadas. El formato de encuesta realizado fue el siguiente:

---

<sup>40</sup> Manual de Usuario Identidad Corporativa. [en línea] Universidad Autónoma de Occidente. P.14. 2012.[en línea][consultado Diciembre de 2012] Disponible en internet: <http://www.uao.edu.co/sites/default/files/manual.pdf>

**Formato de encuesta (cerrada) para estudiantes**

- 1. ¿La Diagramación y composición de la sección de Diseño de la Comunicación Gráfica en el sitio web institucional, reflejan la finalidad del programa?**

**Sí\_\_\_ No\_\_\_**

- 2. ¿La visualización de los trabajos de los estudiantes es funcional?**

**Sí\_\_\_ No\_\_\_**

- 3. ¿La página institucional de la Universidad Autónoma de Occidente cumple con los criterios de usabilidad y Arquitectura de Información, es decir, es fácil de utilizar?**

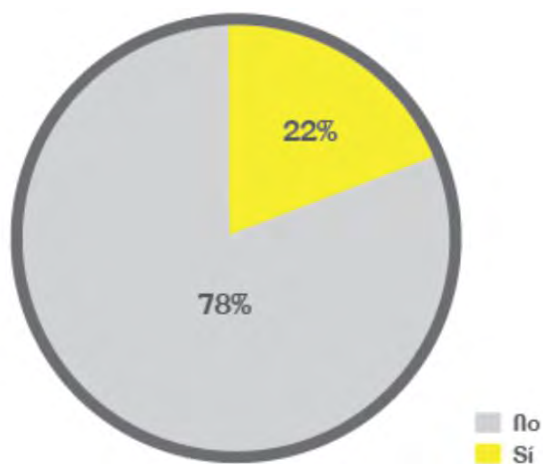
**Sí\_\_\_ No\_\_\_**

- 4. ¿Identifica el contenido del sitio web institucional con el estudiante de Diseño Gráfico?**

**Sí\_\_\_ No\_\_\_**

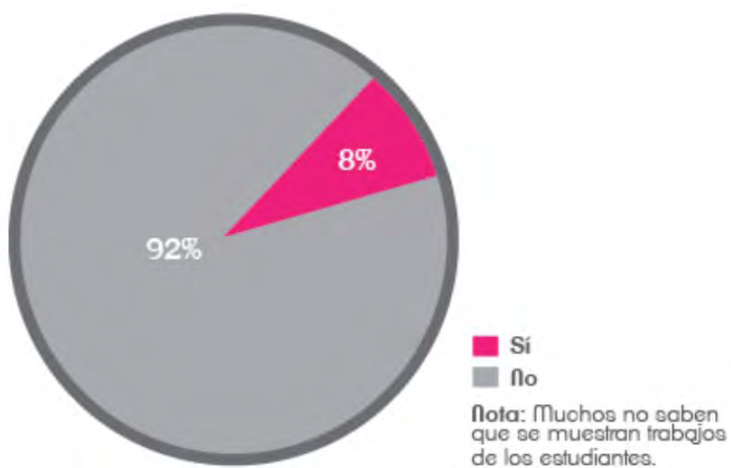
¿La Diagramación y composición de la sección de Diseño de la Comunicación Gráfica en el sitio web institucional, reflejan la finalidad del programa?

**Figura 15. Gráfico Porcentaje de personas conformes con la composición de la sección del programa de Diseño el sitio web institucional.**



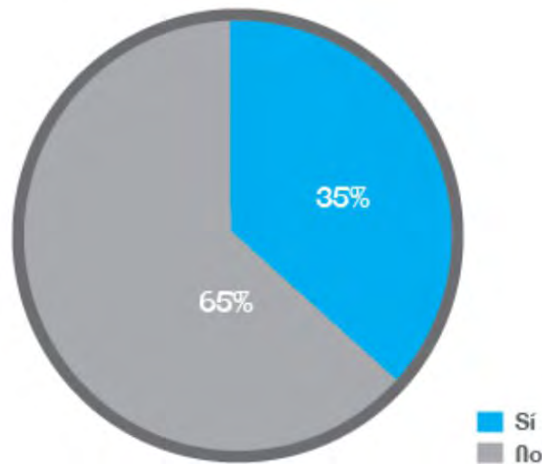
¿La visualización de los trabajos de los estudiantes es funcional?

**Figura 16. Gráfico Porcentaje de personas conformes con la funcionalidad de visualización de trabajos de estudiantes.**



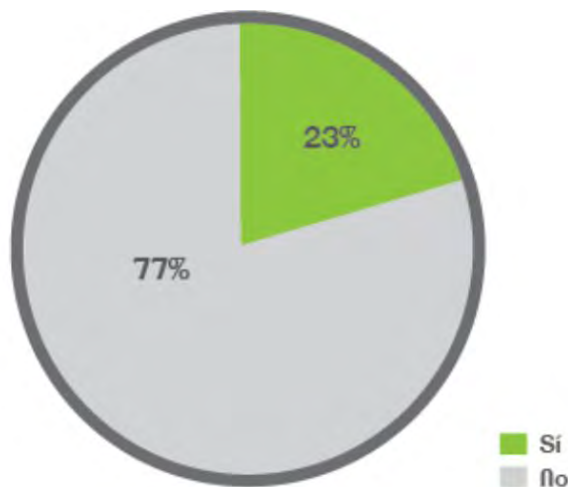
¿La página institucional de la Universidad Autónoma de Occidente cumple con los criterios de usabilidad y Arquitectura de Información, es decir, es fácil de utilizar?

**Figura 17. Gráfico Porcentaje de personas que consideran atractiva visualmente la web institucional.**



¿Cree que es conveniente el uso de la misma plantilla para las diferentes carreras en el sitio web institucional?

**Figura 18. Gráfico Porcentaje de personas que se identifican como estudiantes con la web institucional.**



Con estas encuestas se mide la experiencia de usuario, que como se menciona en el marco teórico, es un concepto subjetivo en éste caso del internauta, en el que

expresa su opinión, respecto a la percepción que tiene del sitio web institucional de la Universidad Autónoma de Occidente y su sección del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

En términos generales, estudiantes y docentes coinciden en que se puede realizar un sitio web para el programa de Diseño, que refleje más el contexto de la profesión, pero respetando las políticas institucionales de la Universidad Autónoma de Occidente, para que no parezca ser algo independiente de la Universidad.

Éste estudio y parte de la investigación se realizó después de haber elaborado el primer prototipo, dado a que el proyecto se quería entregar en mayo de 2012. Como la primera propuesta no cumplía con los criterios investigados se decidió realizar otra propuesta.

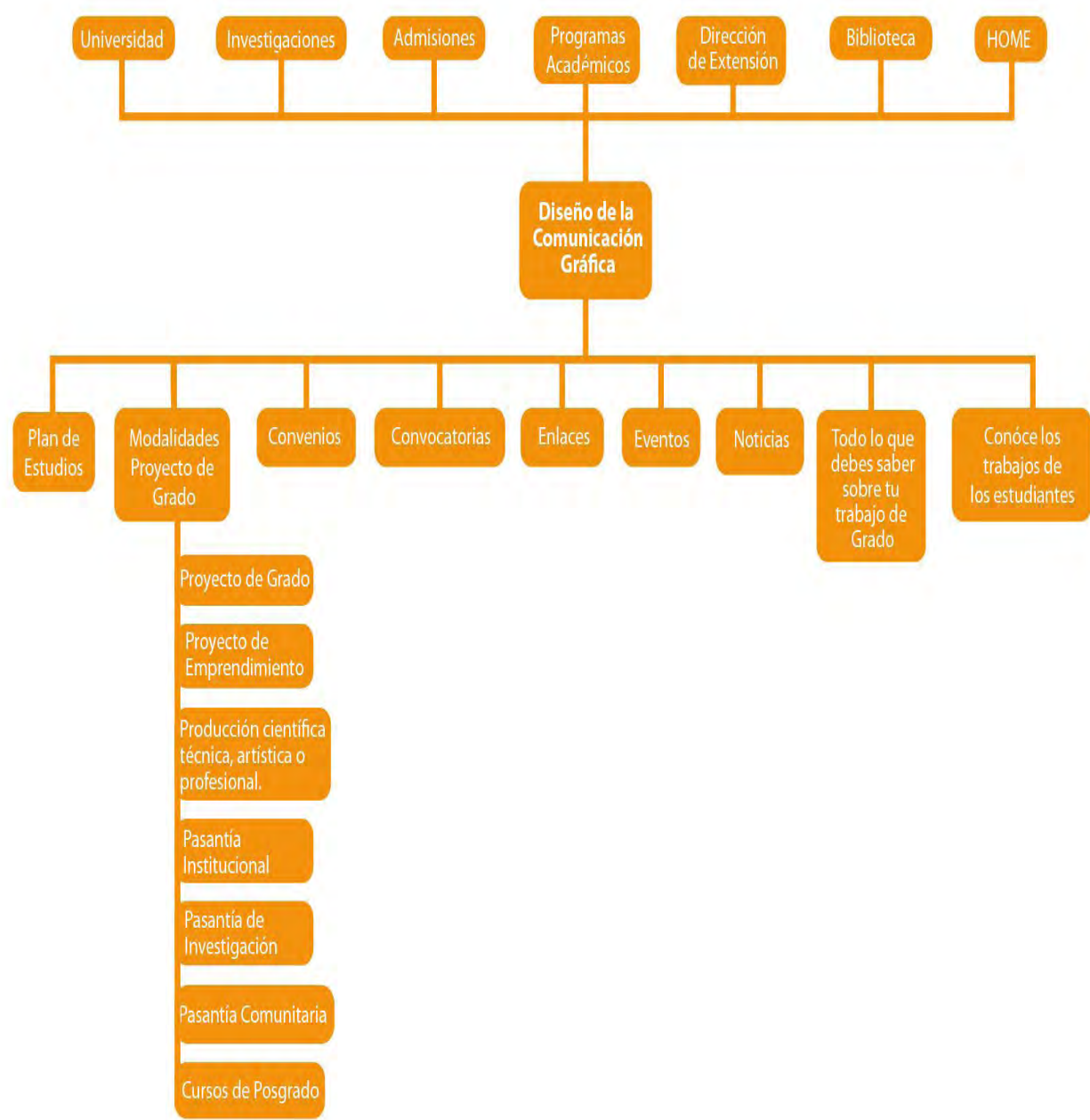
### **7.3. APLICACIÓN DEL MÉTODO SISTEMÁTICO DE BRUCE ARCHER**

**7.3.1. Pre-producción.** La pre - producción, es el inicio del proceso de Diseño, donde se da la fase conceptual, la arquitectura de información - mapa de navegación, bocetación y se determinan lineamientos gráficos; previo al desarrollo de la propuesta.

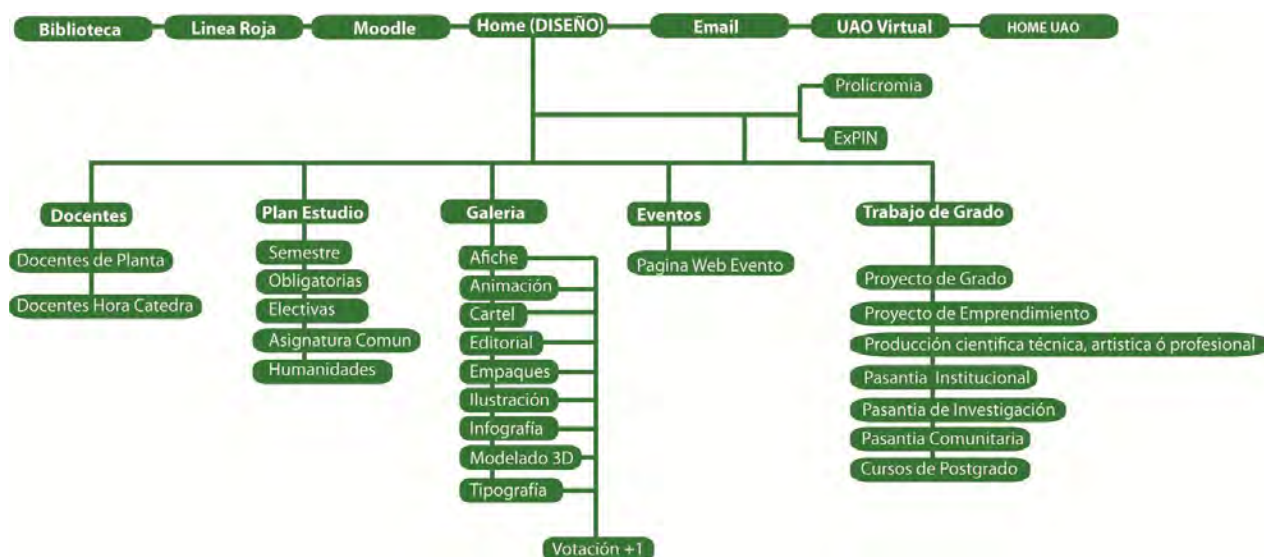
Para poder realizar un trabajo de arquitectura de información y elaborar un mapa de navegación, es necesario conocer primero el estado actual del website a rediseñar y sus diferentes vínculos. Por ésta razón se decide partir por realizar el mapa de navegación de la sección del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica, para establecer las principales necesidades y links visitados por los usuarios. Esto permite compararlo con el mapa del nuevo sitio que se propone en el proyecto, saber qué se tuvo en cuenta y qué se aportó al sitio web.



**Figura 19. Mapa de navegación antiguo de la sección de Diseño**



**Figura 15 Mapa de navegación de la nueva propuesta de sitio web**



Apreciando los dos mapas de navegación, se evidencia que en el de la nueva propuesta se incluyen accesos que el sitio anterior no tiene en cuenta, como son, los laboratorios de Diseño y grupos estudiantiles, la galería y sus categorías de proyectos. Se incluye una sección de docentes, donde se puede acceder a la información de los que pertenecen a la institución y de los que dictan hora cátedra. En el plan de estudios, se segmenta la información, de acuerdo al tipo de las asignaturas que dictan. En la sección de eventos, cada noticia tiene un link directo al sitio web del evento. Por último, los vínculos a las páginas institucionales más visitadas por los estudiantes como la biblioteca para consultas, línea roja para la información académica y financiera; la plataforma *moodle* para compartir material de clase y extra clase, e-mail institucional, uao virtual para cursos online y consultas; y el regreso al home de la Universidad.

Indagando a través del Departamento de Comunicaciones, se obtuvo información sobre los sitios menos visitados por los estudiantes eran: Universidad (información general de la institución), Investigaciones, admisiones (ya que generalmente se realiza desde el home institucional), y dirección de extensión. Se eliminó el enlace a programas académicos debido a que éste proyecto va dirigido a personas relacionadas o interesadas en el programa de Diseño de la Comunicación Gráfica exclusivamente.

Una vez se tiene definido qué se quiere comunicar, se debe establecer cómo se ha de comunicar, para éste caso particular, a través del Diseño de un web site, en el que se establecen los siguientes parámetros para el primer prototipo.

### **7.3.2. Racional Cromático**

**7.3.2.1. Background.** Para el background se emplea un tono neutral para que no interfiera con los destaques que se realicen en la composición. En éste caso, debido a los colores institucionales (Rojo, Negro), se decide emplear un background gris en el que se puedan destacar fácilmente elementos que empleen los colores institucionales de la Universidad Autónoma de Occidente.

Botones y pestañas de navegación: Para los botones y pestañas de navegación, se utiliza un código cromático diferente para cada uno de ellos, tratando de fortalecer la identificación de los mismos. El criterio para emplear una paleta cromática tan amplia, es porque los Diseñadores trabajan a diario con el círculo cromático. También favorece a la señalización digital, ya que el usuario identificando el código cromático sabrá en qué pestaña está situado.

**7.3.3. Racional Tipográfico.** Una de las intenciones del proyecto es diseñar un sitio web que sea pragmático, es decir, pensado para su uso y fácil adaptación a dispositivos móviles. Al realizar una consulta en el Departamento de Comunicaciones, se notifica que las publicaciones de la Universidad, deben ser escritas con la fuente Arial, ya que viene instalada por default en mac y pc. Por lo tanto se opta por realizar las propuestas con Helvética o Arial.

Otra de las intenciones es emplear el lenguaje bi-media, acompañando los textos con más imágenes. La Universidad utiliza para su comunicación por medios impresos la fuente “Futura”, perteneciente a la familia de las “Sans Serif”. Se pretende reducir la cantidad de textos y al emplear líneas cortas, es favorable el uso de una tipografía “Sans serif” o sin serifa, por lo que fue tenido en cuenta lo dicho por el Departamento de Comunicaciones.

**7.3.4. Racional Conceptual (uso de formas para el desarrollo de la pieza)** Se partió del concepto del minimalismo para el sitio web del programa, empleando la técnica del acento, junto al color, planteando el uso de un color respectivo para representar a cada una de la secciones de la web; sobre un fondo gris complementado con bocetos representativos de las diferentes soluciones que

produce el Diseñador Gráfico. La morfología del menú partía de formas cuadradas y bordes fuertes generando una sensación de fuerza, responsabilidad y secuencia. El minimalismo apoyaría la forma en que se planteó la AI permitiendo tener una jerarquía, basándose en la información que debía ser de rápido de acceso.

La web debería en su home contener la menor cantidad de objetos posibles (Logotipo institucional, menú de navegación, redes sociales), para ser congruentes con el concepto planteado al principio y los colores siempre definirían cada uno de los menús pensando en generar una empatía y recordación de las diferentes áreas del diseño, usando el color como canal de memoria.

### 7.3.5. Bocetos y retícula diagramática del prototipo 1

Figura 21. Boceto del Home Prototipo1

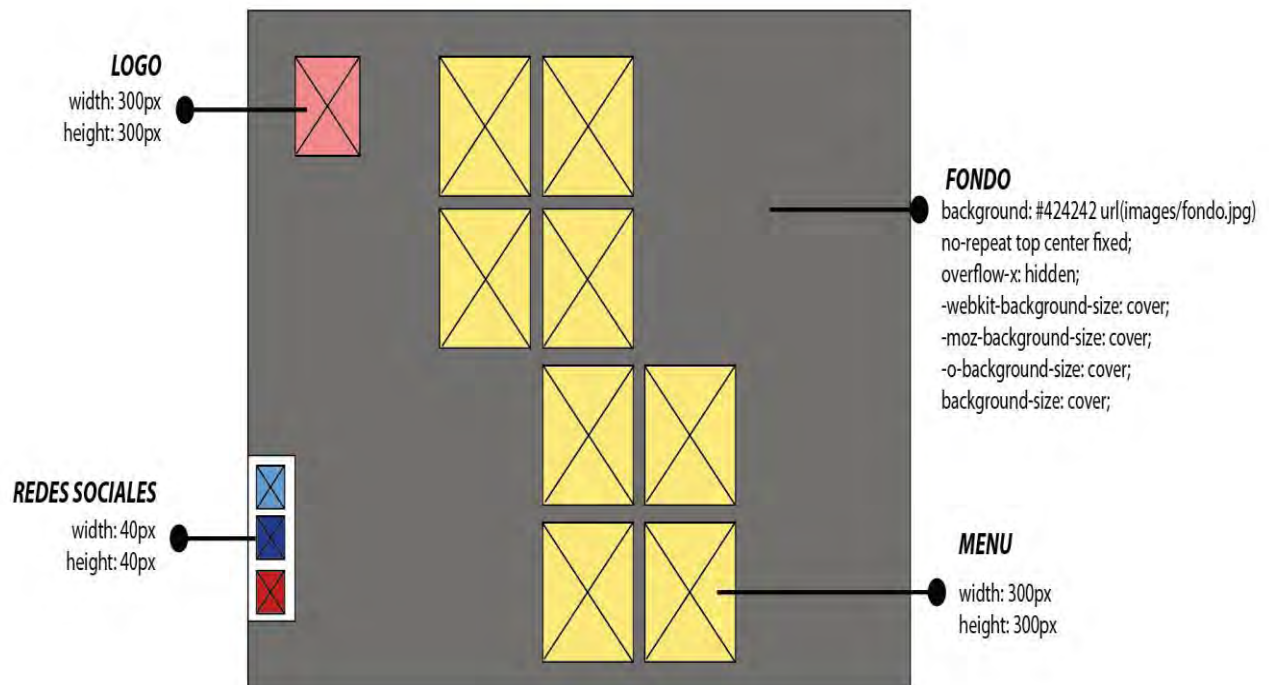


Figura 16 Boceto sección ¿Quién es el Diseñador Gráfico?

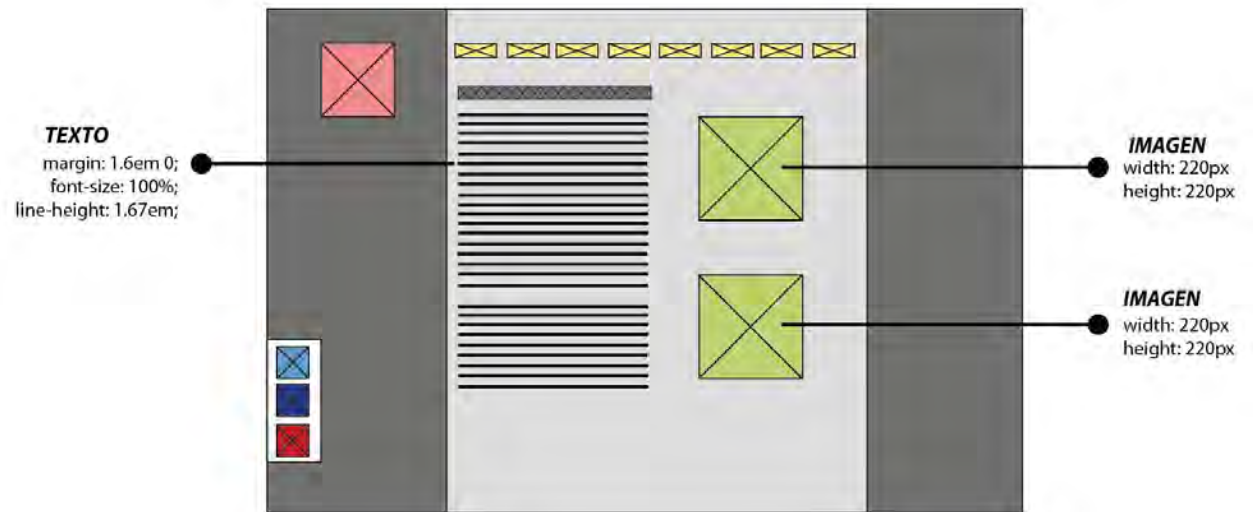


Figura 23. Boceto Eventos

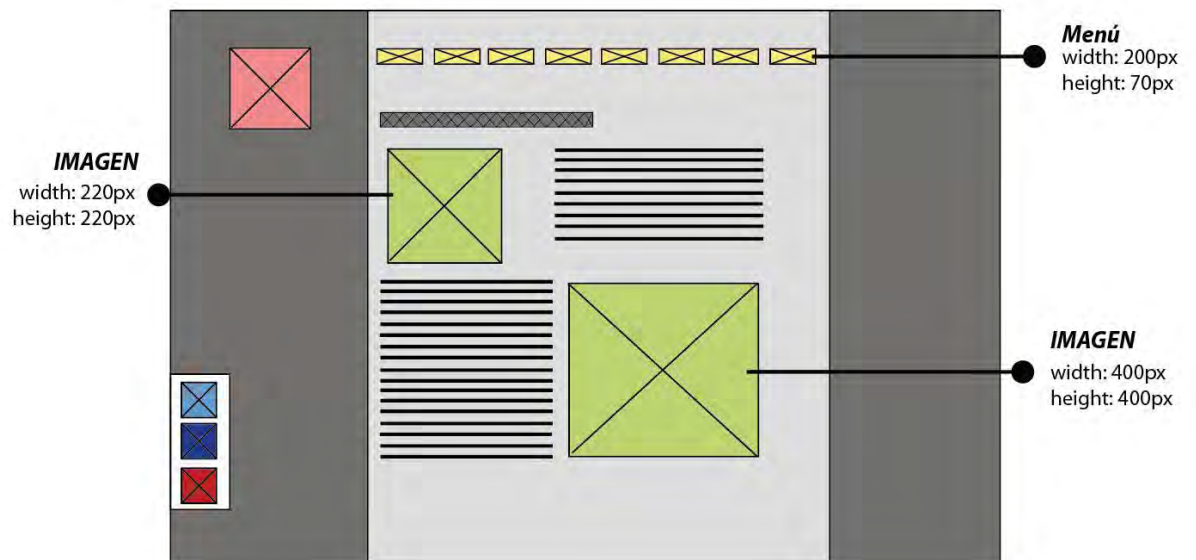


Figura 24. Boceto Docentes

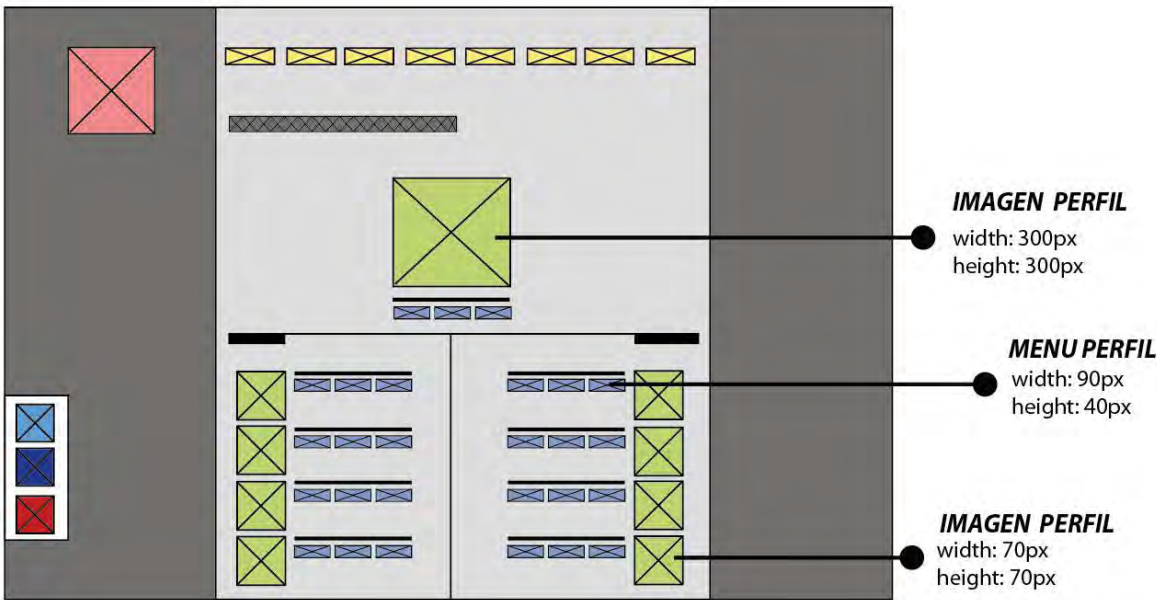


Figura 175. Bocetos Galeria

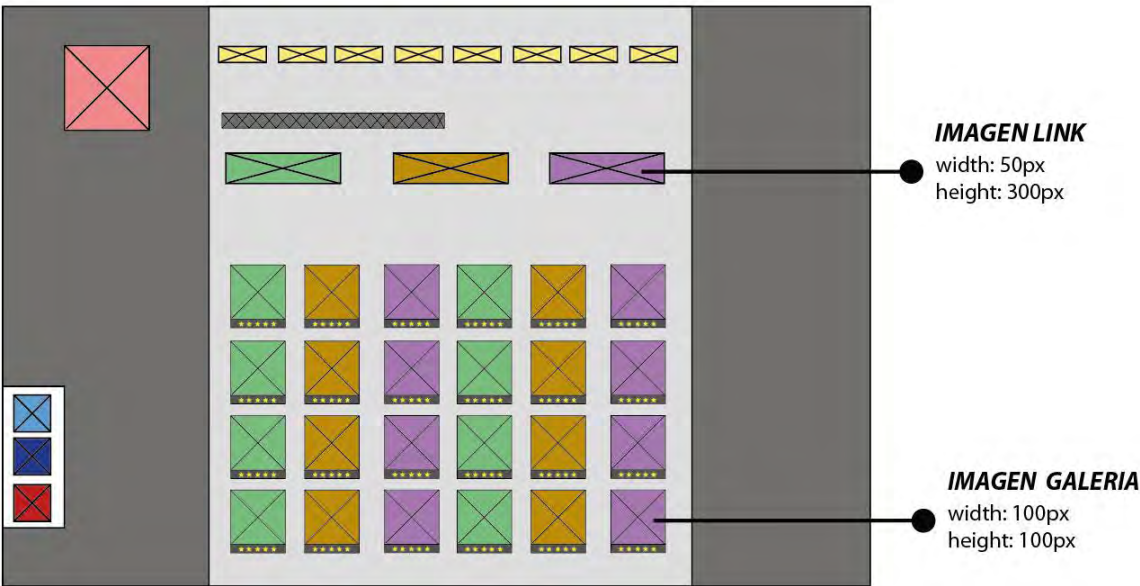




Figura 18 Boceto Galería Detalle

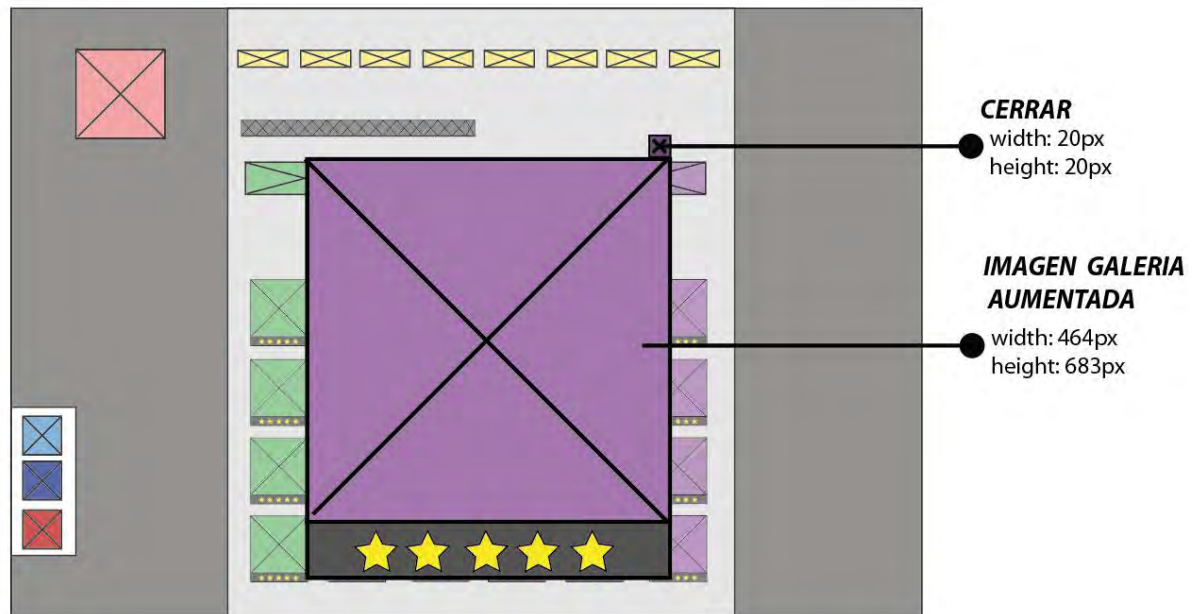
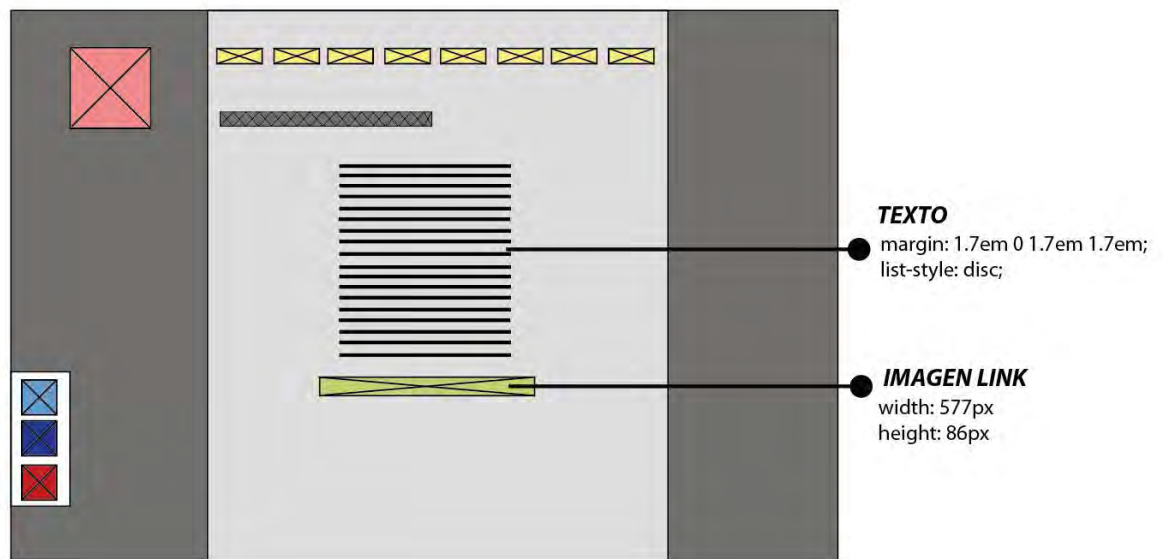
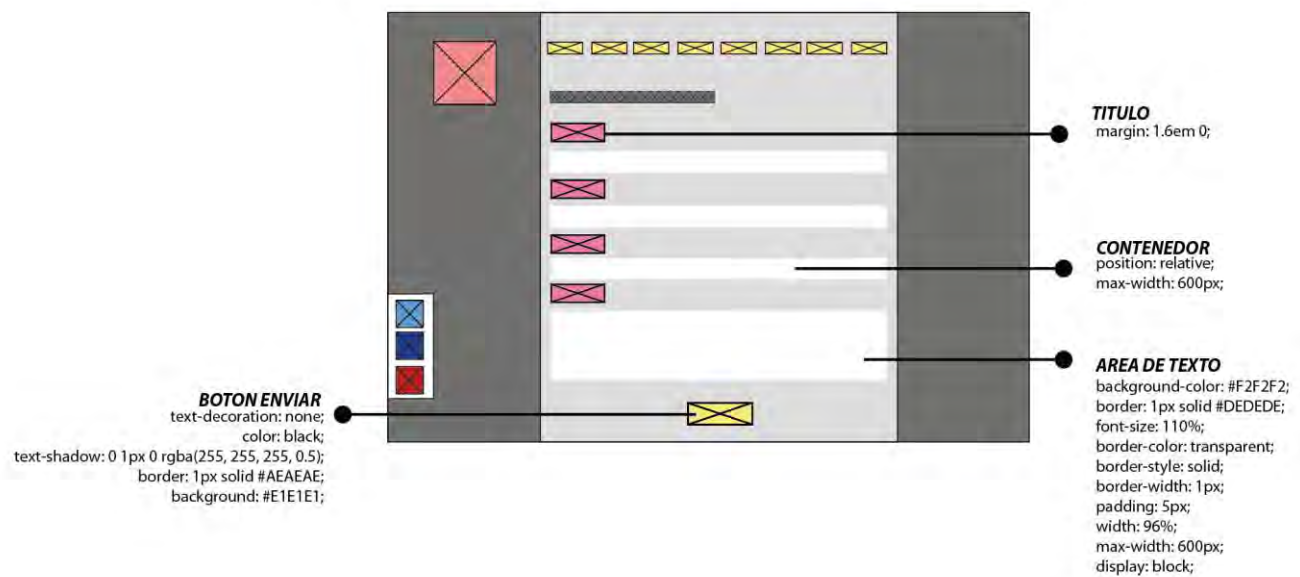


Figura 27. Boceto sección ¿Tienes madera de Diseñador?



**Figura 28. Boceto sección inscíbete**



## 7.4. CONSTRUCCIÓN DEL PRODUCTO

#### 7.4.1. Elaboración de la primera propuesta

### Figura 29. Background





El background es una composición pensada desde las múltiples actividades que realiza un Diseñador Gráfico, muestra en sí la esencia y el gusto por el Diseño, todo parte de una idea, y se utiliza el lápiz como una primera herramienta para desarrollar un boceto. El boceto es un trazo rápido que cuenta lo que una mente brillante ha pensado para solucionar un problema de comunicación visual.

Para el Home, se emplean botones de navegación como elemento principal, empleando formas cuadradas, con composiciones tipográficas, organizadas de izquierda a derecha, para seguir el movimiento del ojo.

Una vez se accede a alguna de las pestañas de navegación, los botones se ubican en la parte superior como un menú de navegación sin texto. Al pasar el mouse por cada uno de los botones, éste cambiará el tono, para ponerse más oscuro y aparecerá el texto de la sección a la que te dirige cada botón.

**Figura 30. Home**



Figura 31. ¿Quién es el Diseñador Gráfico?

**¿QUIÉN ES EL DISEÑADOR GRÁFICO?**

**PERFÍL DEL EGRESADO**  
El Diseñador de la Comunicación Gráfica egresado de la Universidad Autónoma de Occidente está en capacidad de diseñar mensajes que expresan en imágenes y formas los conceptos y valores que un cliente necesita comunicar.

**CAMPOS DE ACCIÓN**  
Puede trabajar como diseñador independiente (freelance) manejando sus propios clientes y su propia empresa o pertenecer a agencias de publicidad o despachos de diseño. Su conocimiento de la tecnología también le permite trabajar con clientes a nivel internacional, desde su oficina puede diseñar un website, una multimedia o generar una animación para una empresa en cualquier lugar del mundo.

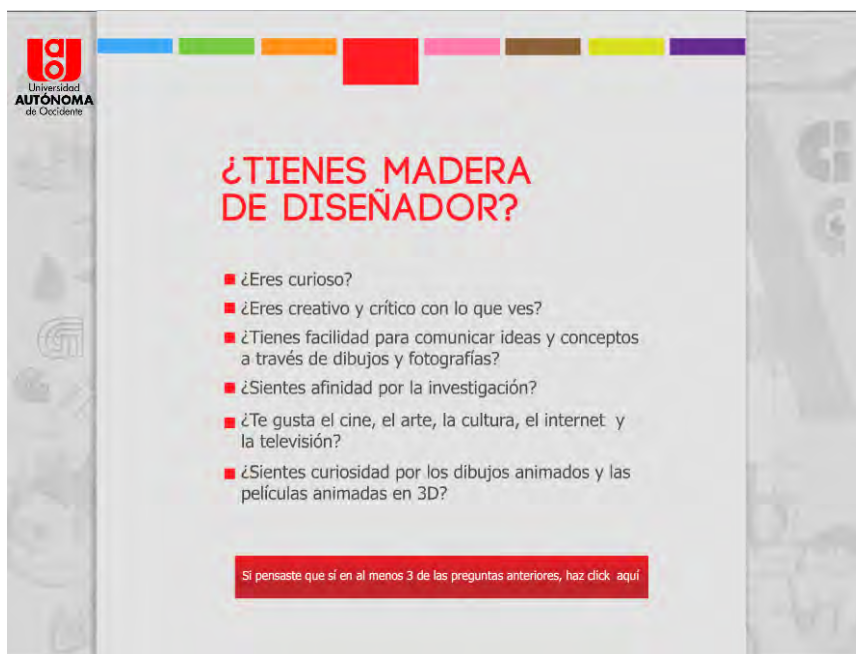
**EN LAS ORGANIZACIONES:**

- Apoyo en los departamentos relacionados con la producción de piezas de divulgación y promoción de productos y/o servicios.
- Asesor y consultor en imagen corporativa.
- En las agencias de diseño y/o de publicidad: Su escenario natural.
- Visualiza y grafica todas las piezas que se necesiten para los clientes de la empresa de acuerdo a los requisitos que le entrega el coordinador de su área.

Figura 32. Plan de Estudios



**Figura 33. Sección ¿Tienes madera de Diseñador?**



**Figura 34. Docentes**



**Figura 19 Galería (Conoce a tus compañeros)**



**Figura 36. Eventos**





**Figura 37. Inscríbete**



**7.4.2. Evaluación Heurística del primer prototipo.** La evaluación heurística, fue realizada por el Docente Alexander *Romandth*, experto en el área de productos multimediales on line y off line y el Diseñador Gráfico Maestrante en informática educativa, *Jhoiner* Cuellar Arenas. Quienes expusieron razones coherentes del porqué que la propuesta no cumplía con los requisitos mínimos para la composición de un sitio web.

“Hay mucho desorden en la retícula, no se aprecia una verdadera composición, hay textos justificados a la derecha y a la izquierda; si la intención es destacar los elementos a través del color, ese tipo de fondo genera mucho ruido y distrae.

En cuanto a la señalización digital, es necesario que el usuario vea en qué parte del sitio web está; no basta con el color. Si éste quiere dirigirse a otra sección y no recuerda el color de ésta, ¿Qué pasaría?

No importa que los textos del menú de navegación aparezcan al pasar el mouse, ante todo deben pensar que el usuario es alguien completamente ajeno al proyecto y no tiene las rutas del sitio definidas”.

Éstas fueron las principales observaciones de los expertos, Alexander Romandth y Jhoiner Cuellar. Teniendo en cuenta sus recomendaciones, se determina realizar una nueva propuesta que refleje los mismos conceptos, pero mejor elaborada, de tal forma que cumpla con los patrones de señalización digital, diagramación para la web y usabilidad.

Al final de la evaluación se tomaron lo que cumplía con los requisitos del trabajo y se creó una base nueva para crear un canal funcional entre el concepto y el producto final.

### **7.4.3. Construcción del segundo prototipo**

**7.4.3.1. Reestructuración para el producto final.** Con los mismos criterios cromáticos y tipográficos, parte la realización de una segunda versión para el proyecto de sitio web. La intención es conservar los mismos elementos, mejorándolos respecto a la propuesta anterior, fortaleciendo las características que se consideran acertadas y corrigiendo los aspectos que estaban fallando en cuanto al Diseño y la composición.

Se opta por descartar el background (fondo) utilizado en la propuesta anterior, ya que competía demasiado con los demás elementos, debido a que estaba cargado de ilustraciones creaba ruido visual y la prioridad es crear una interacción agradable para cualquier visitante. Por lo tanto se replanteó de la siguiente manera:

Se replanteó la retícula a una orientación horizontal, dado a que proporciona más espacio y libertad para la disposición de los elementos.

También se plantea la inclusión de un banner (slider) animado, en el que se proyecten imágenes con información diferente, cada una haciendo las veces de enlace, dirigiendo a un sitio que complementa la información proyectada. El slider es visible desde cualquier sección de la web y permite la actualización tanto de noticias como de contenidos de una forma efectiva y asegurando una visibilidad óptima.

#### 7.4.3.2. Bocetos y retícula de la segunda propuesta

Figura 38. Boceto parte superior del Home prototipo 2

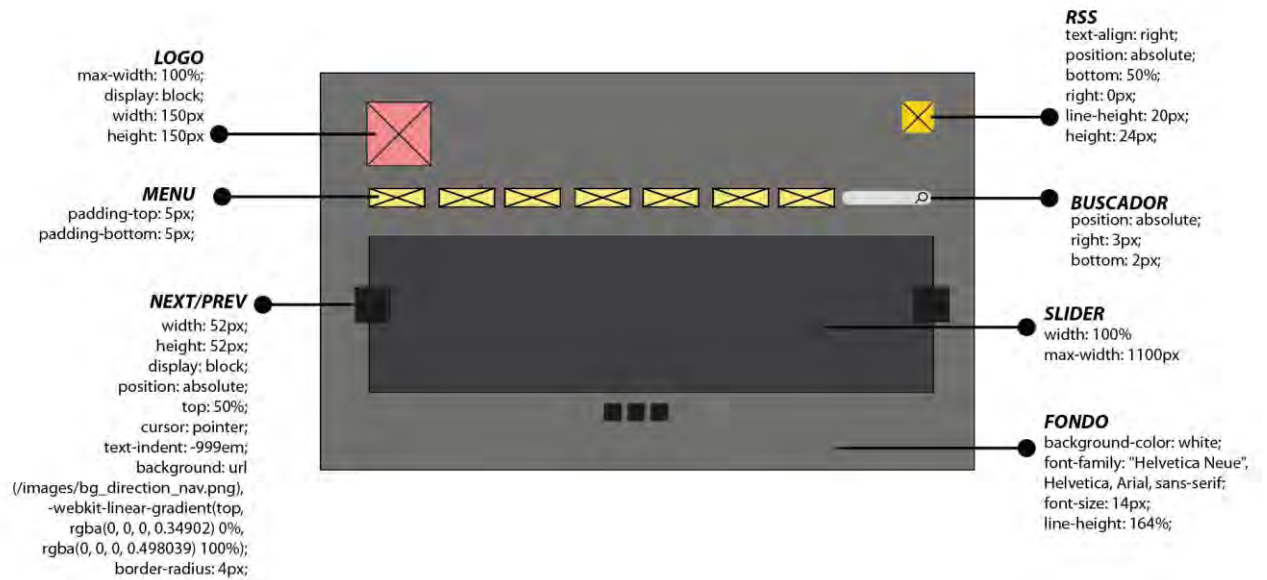


Figura 39. Home Prototipo 2

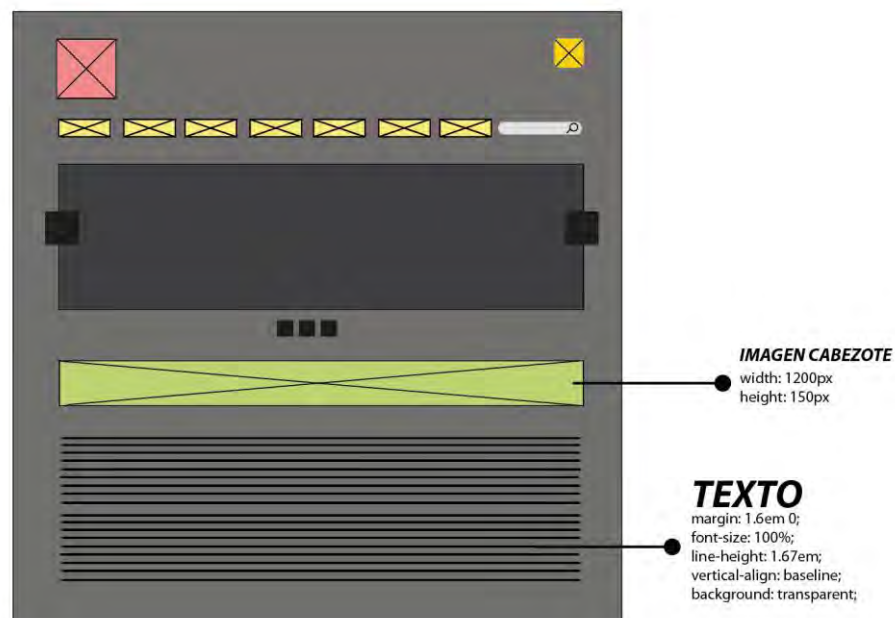


Figura 40. ¿Quién es el Diseñador Gráfico?

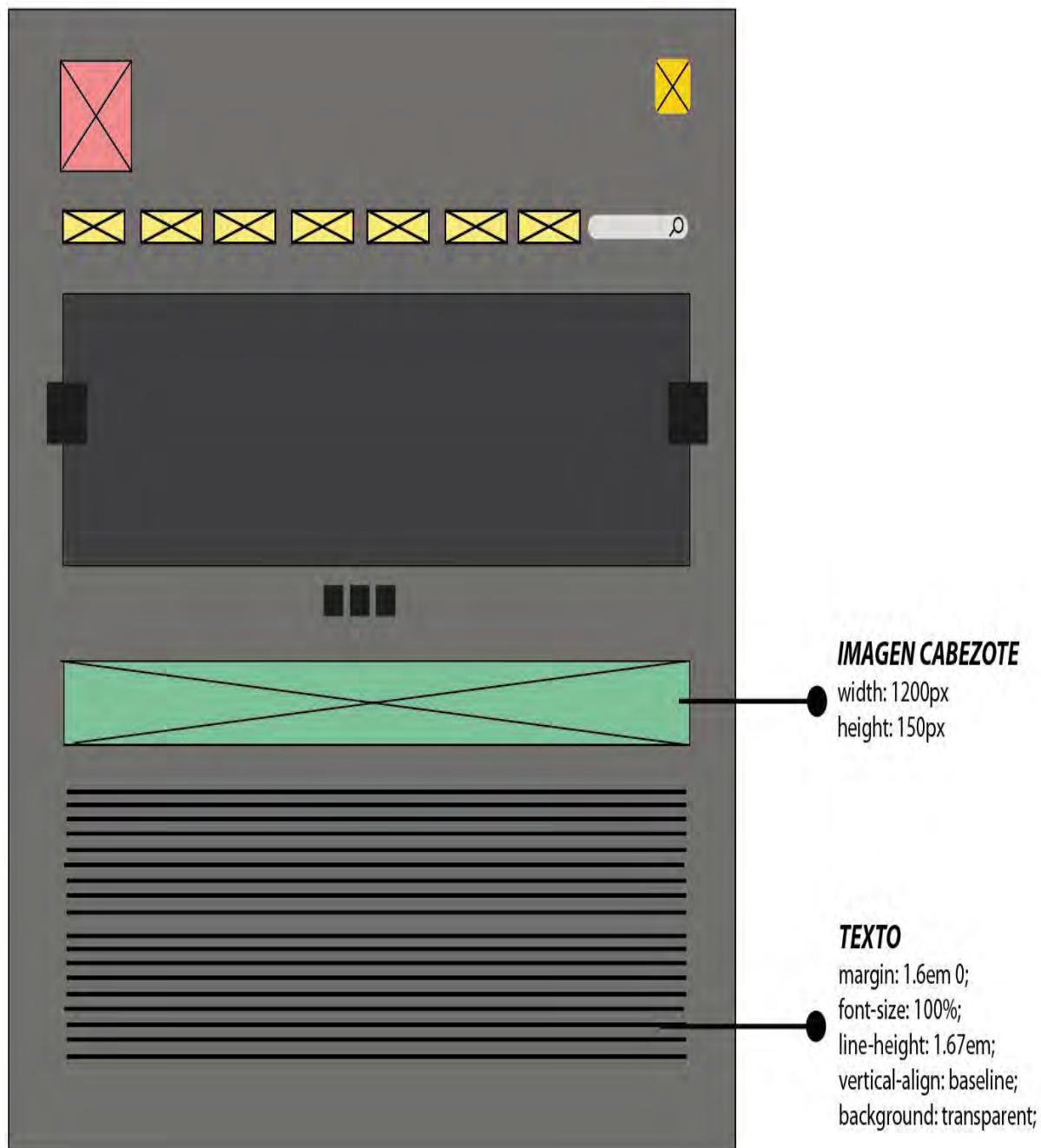
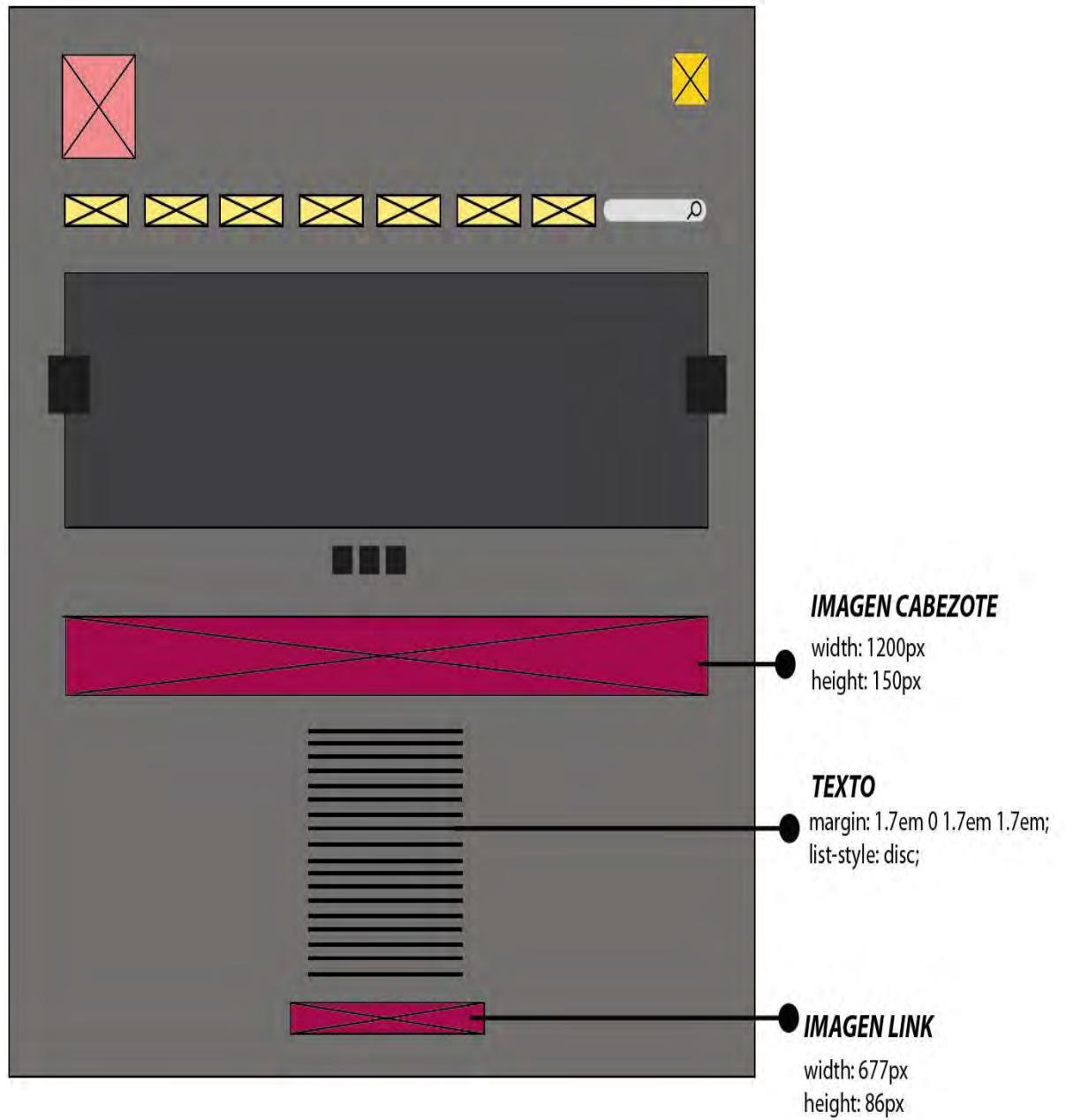
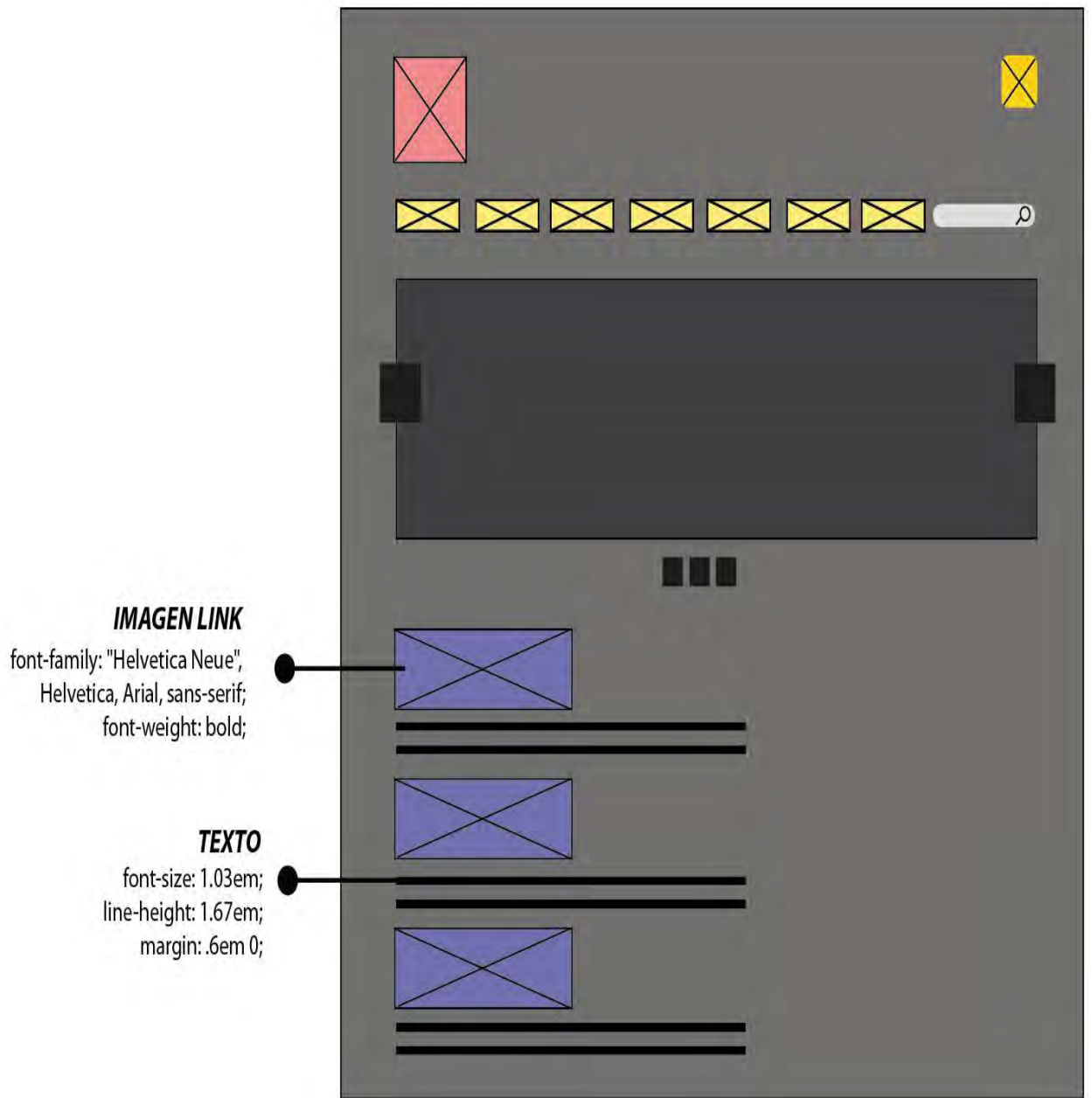




Figura 41. ¿Tienes Madera de Diseñador?



**Figura 42. Docentes**



**Figura 43. Galería**

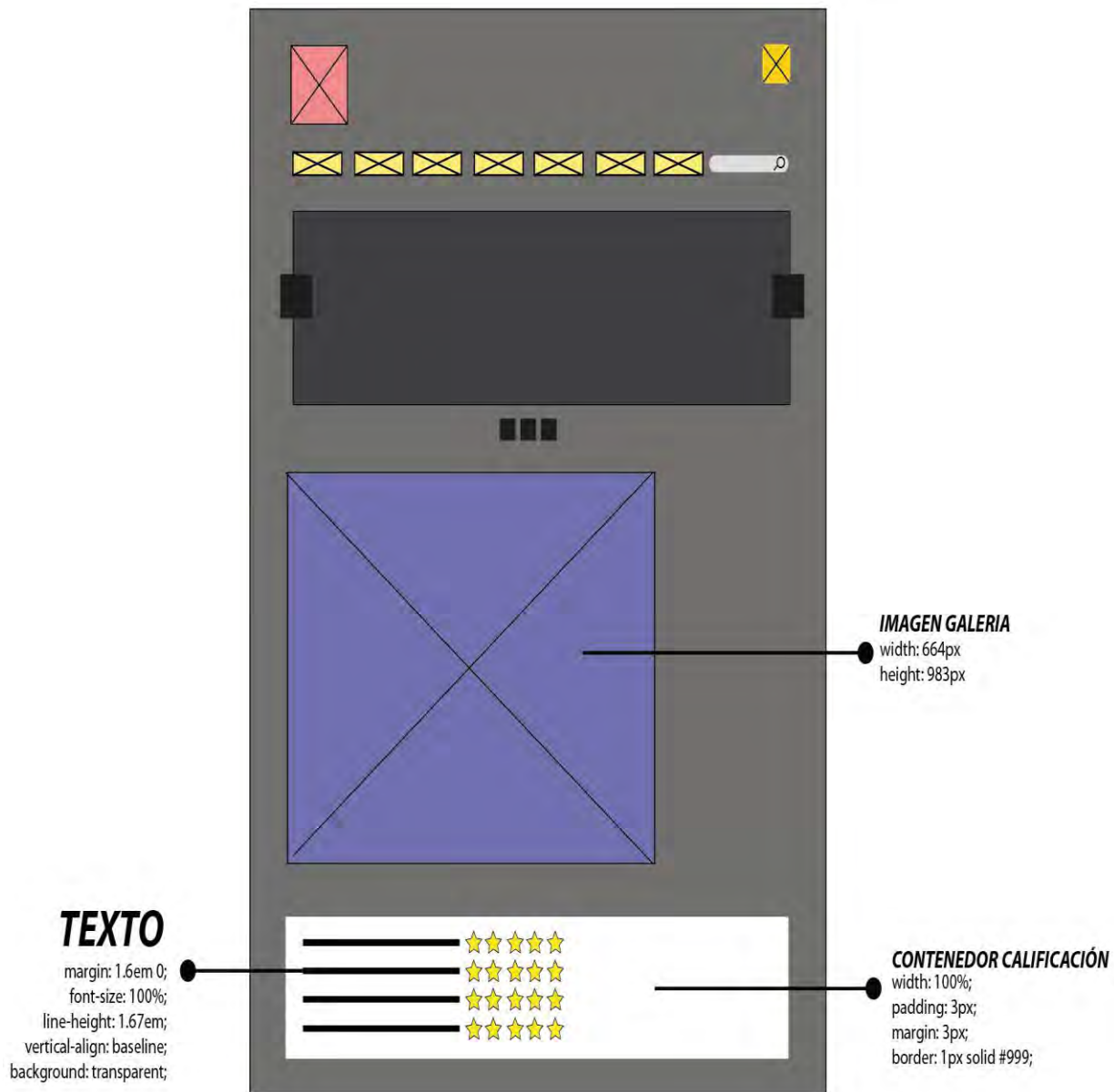
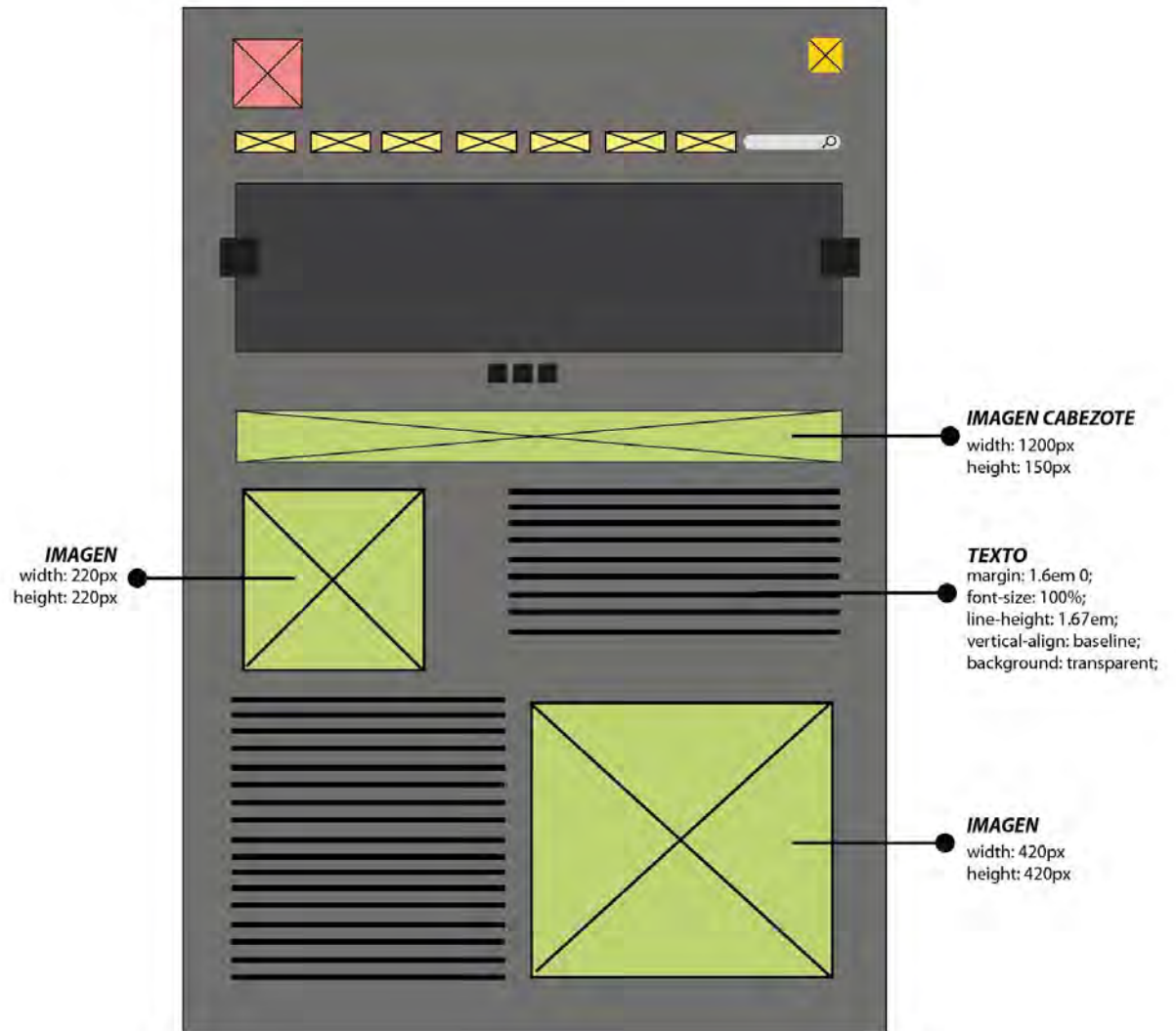
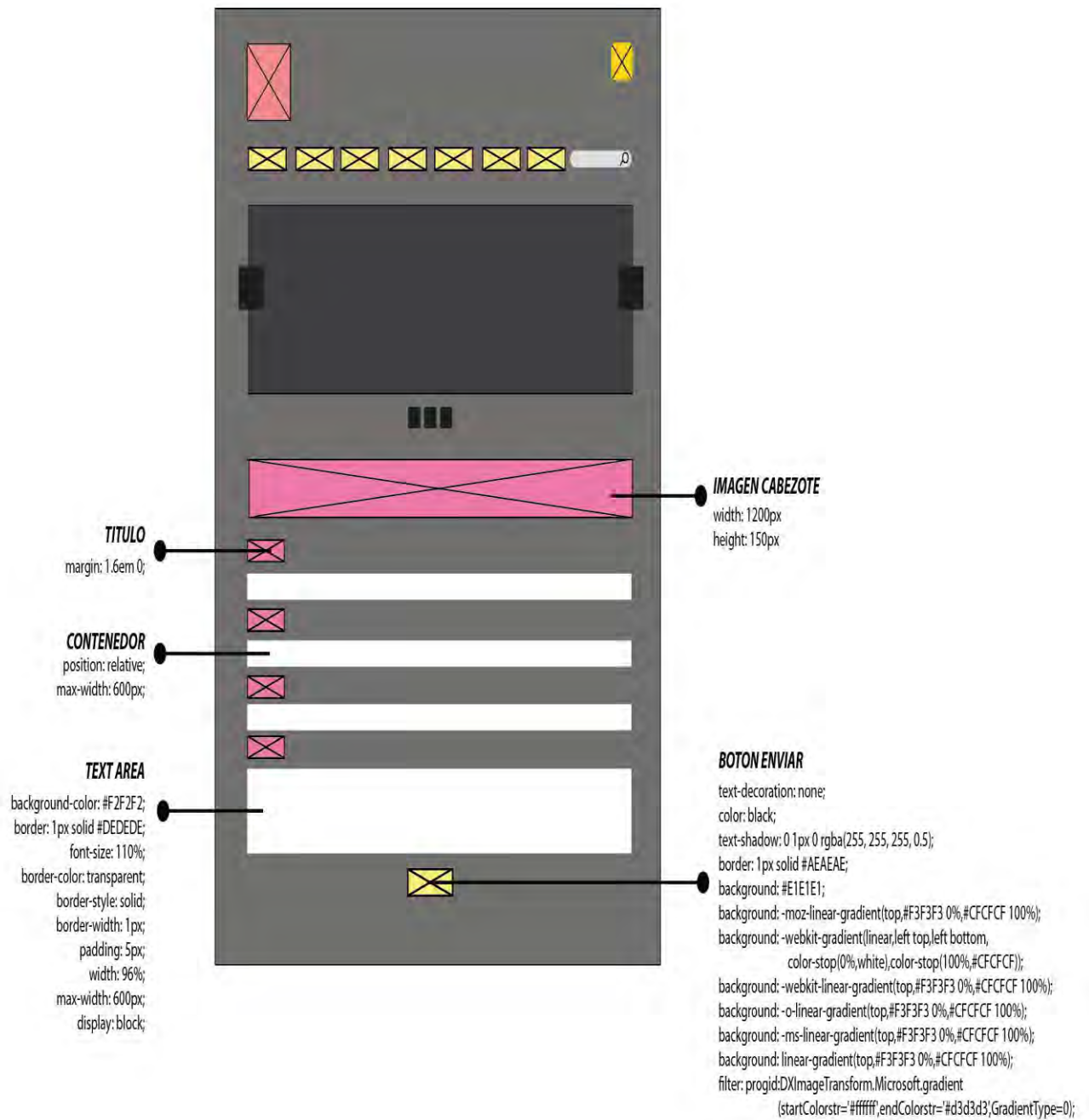


Figura 44. Eventos



**Figura 45. Inscríbete**



### 7.4.3.3. Construcción de la segunda propuesta

Figura 46. Home de la segunda propuesta



Empleando el minimalismo como estandarte para el diseño del web site, la segunda propuesta pretende cumplir con el principio de mostrar más, con menos elementos. El background se cambia a blanco, para que no interfiera con los demás colores y elementos en pantalla. Se mantiene el logo institucional ubicado en la parte superior izquierda, para darle más jerarquía, se ubica solitario para hacer énfasis en que está en una sitio web de la Universidad Autónoma de Occidente.



Se agrega un buscador para facilitar al usuario encontrar lo que necesite, al utilizar palabras claves y segmentando los resultados de manera efectiva.

En el contenedor de información se ubicará en su parte superior una imagen de 1200 x 150 pixeles resaltando el nombre de la sección, manteniendo los colores usados en la primera propuesta, con la intención de crear una empatía y diferenciar las páginas del sitio web. En la parte inferior se encuentra la información de ubicación y contacto de la universidad Autónoma de Occidente centrada, ésta es visible en toda la web.

**Figura 20 ¿Quién es el Diseñador Gráfico?**



Figura 48. ¿Tienes madera de Diseñador?



### ¿Tienes madera de diseñador?

## ¿TIENES MADERA DE DISEÑADOR?

- ¿Eres curioso?
- ¿Eres creativo y crítico con lo que ves?
- ¿Tienes facilidad para comunicar ideas y conceptos a través de dibujos y fotografías?
- ¿Sientes afinidad por la investigación?
- ¿Te gusta el cine, el arte, la cultura, el internet y la televisión?
- ¿Sientes curiosidad por los dibujos animados y las películas animadas en 3D?

Si pensaste que sí en al menos 3 de las preguntas anteriores, haz click [aquí](#)



**Figura 49. Galería (Conoce a tus compañeros)**

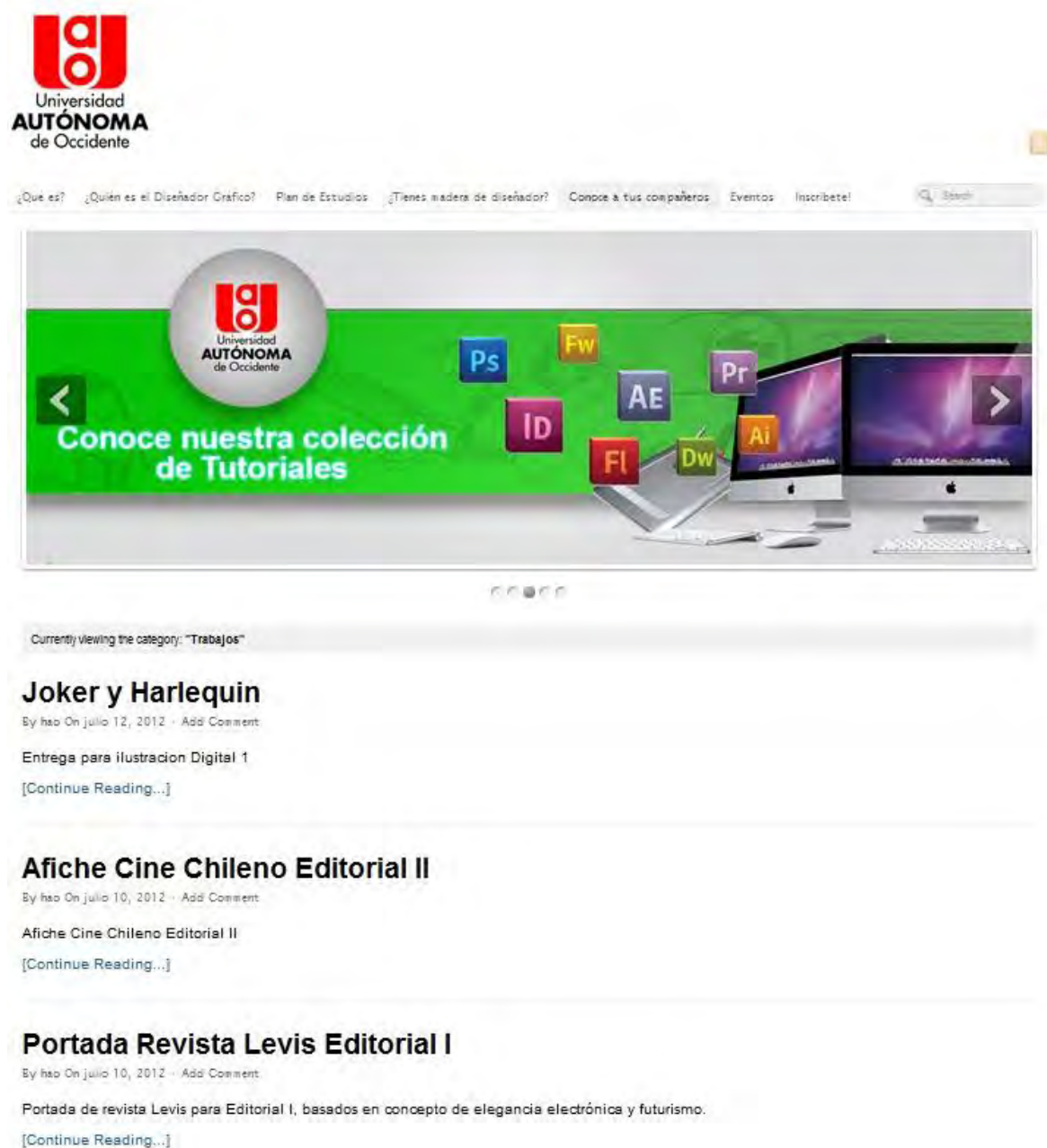


Figura 50. Galería (Detalle)



Universidad  
**AUTÓNOMA**  
de Occidente

[¿Qué es?](#) [¿Quién es el Diseñador Crítico?](#) [Plan de Estudios](#) [¿Tienes masters de diseñador?](#) [Conoce a tus compañeros](#) [Eventos](#) [Inscríbete!](#)

[Alfonsa Ochoa Salazar II](#)

### Joker y Harlequin

By hao On julio 12, 2012 - Add Comment

Entrega para Ilustración Digital 1



Presentación	     
Proceso	     
Concepto	     
Innovación	     
Entrega Final	     

La sección de la galería varía en que se usaron cinco subcategorías para dividir los tipos de proyectos, estas subcategorías salen de encuestar a los docentes sobre los factores que influyen al calificar los proyectos, las subcategorías son:

- **Presentación:** Limpieza y orden en la composición.
- **Proceso:** Que se vea en el proyecto reflejado todo un proceso de Diseño.
- **Concepto:** Idea central basada en una investigación y contextualización que facilita la proyección para desarrollar el producto final.
- **Innovación:** Comprender que el uso de la tecnología debe ir integrado al mensaje que se quiere comunicar, para un desarrollo óptimo.
- **Entrega Final:** La unión de las cuatro categorías anteriores arrojando un ponderado de las mismas.

Al final promedia todas las calificaciones dadas por los visitantes y genera un resultado ponderado.

Figura 51. Eventos




Universidad  
**AUTÓNOMA**  
de Occidente

[¿Qué es?](#)
[¿Quién es el Diseñador Gráfico?](#)
[Plan de Estudios](#)
[¿Tienes maestros de diseño?](#)
[Conoce a tus compañeros](#)
[Eventos](#)
[inscripciones](#)




**Estudia Diseño de la Comunicación Gráfica**  
**Programa con Acreditación de Alta Calidad.**



**Eventos**

**EVENTOS**

**Supervisual**



**SUPERVISUAL**  
CONGRESO INTERNACIONAL  
DE DISEÑO VISUAL - 2013

Qué es Supervisual es un Congreso Internacional de Diseño Gráfico que la Universidad Autónoma de Occidente organiza de manera bianal desde el año 2004. Es un espacio en donde los profesionales y estudiantes de diseño gráfico, diseño visual, publicidad, mercadeo y áreas afines se han dado cita para conocer los más exitosos representantes del diseño mundial. Supervisual a lo largo de los años ha tenido la participación de más de 1.300 personas.

**Festival Internacional de la Imagen**

El Festival Internacional de la Imagen se viene realizando cada año desde 1997 en la ciudad de Manizales (Colombia), y se ha consolidado con los años como un evento de gran importancia que se convierte en punto de encuentro y debate en torno a temas relacionados con el diseño visual, las artes electrónicas, la creación visual digital, el sonido digital y electroacústico, y en general, las nuevas relaciones entre arte, diseño, ciencia y tecnología.

Qué es Supervisual es un Congreso Internacional de Diseño Gráfico que la Universidad Autónoma de Occidente organiza de manera bianal desde el año 2004. Es un espacio en donde los profesionales y estudiantes de diseño gráfico, diseño visual, publicidad, mercadeo y áreas afines se han dado cita para conocer los más exitosos representantes del diseño mundial. Supervisual a lo largo de los años ha tenido la participación de más de 1.300 personas. Festival Internacional de la ImagenSupervisual






Figura 52. Inscríbete



Universidad  
**AUTÓNOMA**  
de Occidente

¿Qué es? ¿Quién es el Diseñador Gráfico? Plan de Estudios ¿Tienes madera de diseñador? Conoce a tus compañeros Eventos **Inscríbete!** Search



< >

Inscríbete!

**INSCRÍBETE**

Nombre (Requerido)

Tu Email (Requerido)

Telefono de contacto

Por que deseas estudiar diseño

**7.4.4. Evaluación Heurística de la segunda propuesta.** La propuesta volvió a ser evaluada por los expertos en el campo, el Docente Alexander *Romandth* y el Diseñador Gráfico, Jhoiner Cuellar Arenas. Explicando nuevamente por qué se había fallado en el desarrollo. Se reconoció el avance de la propuesta comparada con la anterior.

“La composición se ve mucho más limpia, permite mejor visibilidad de los elemento. La falla está en el manejo de la retícula para los textos, ya que quedan líneas muy largas y es probable que el usuario se canse y termine por optando por no leer la información. Considero que aún está alejado de lo institucional y le falta más desarrollo ícono - gráfico para la señalización digital”.

Se aprueba el uso de un color base para el background y se recomienda seguir probando combinaciones siempre recordando el manual de identidad corporativo, se reconoce al slider como una necesidad comunicativa importante que innova respecto a sitio web actual, y facilita la comunicación para destacar desde lo gráfico.

Los expertos recomiendan “replantear la calificación de los productos en la galería, ya que puede generar confusión en el momento de la votación, se puede emplear algo que requiera menos pasos para su uso y que no sea contraproducente en el caso de calificar productos con una nota baja. Indagar en el Departamento de Comunicaciones porque notificaron que estaban realizando una propuesta de sitio web institucional, toca averiguar si ya fue aprobada, cómo podría ser articulada con la que se está desarrollando para el programa de Diseño, qué requisitos se deben respetar para cumplir con la institucionalidad, para lograr hacer una propuesta más acertada y que pueda ser elaborada en la realidad”.

Éstas fueron las principales apreciaciones de los expertos.

Otro punto importante que se pasó por alto fue que no se habían vinculado al sitio, la página institucional de la Universidad, y a los demás enlaces de interés como biblioteca, línea roja, correo electrónico, etc.

## **7.5. CONSTRUCCIÓN DE LA PROPUESTA DEFINITIVA**

**7.5.1. Consulta con el Departamento de Comunicaciones.** José Antonio Bedoya, jefe del Departamento de Comunicaciones, y uno de sus colaboradores, Jaime Hernán Osorio, permitieron el acceso a su propuesta de nuevo sitio web institucional, imponiendo ciertos límites, dado a que el proyecto de sitio web para el programa de Diseño, es parte del sitio Institucional.

Uno de ellos fue respetar el “Header” o parte superior, donde aparece la identidad Corporativa, y el “footer” (parte inferior), donde encontramos una propuesta totalmente diferente a lo que maneja la Universidad en la actualidad, donde vincula todos los perfiles institucionales de las redes sociales, parte vital del posicionamiento institucional de cualquier empresa en la actualidad. Dejando claro que se pueden hacer variaciones, pero respetando siempre la identidad corporativa.

Recomendaron trabajar con el estándar 1024 x 768 píxeles, la fuente tipográfica con la que se debe trabajar es Arial, que viene pre instalada tanto en pc’s, tablet’s, mac, y smartphones por default.

En cuanto a especificaciones técnicas, se recomienda no desarrollar componentes del sitio con lenguaje PHP, preferiblemente trabajar con código HTML, HTML5 y estilos CSS o CSS3.

Recomendaron ante todo respetar lo establecido en el manual de identidad corporativa del logotipo de la Universidad Autónoma de Occidente, y el manual de manejo web; para el estilo comunicativo, ambos disponibles en el sitio web institucional.

Teniendo claro todos los aspectos mencionados anteriormente, se comienza a bocetar la idea de cómo innovar respetando lo institucional, pero generando una propuesta que produzca más afinidad para los estudiantes, docentes y personas externas a la Universidad Autónoma de Occidente.

**7.5.2. Replanteamiento conceptual de la propuesta final.** Los elementos más destacados del nuevo sitio web institucional, elaborado por el Departamento de Comunicaciones, fueron el header, el menú de navegación y el footer, razón por la cual, se decidió mantenerlos para continuar con la nueva línea gráfica institucional establecida. Los colores institucionales se utilizaron para mantener una coherencia, resaltando que no es un sitio externo de la universidad, pero si es un área específica del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica.

El espacio contenedor es responsive, permitiendo a la propuesta adaptarse a los diferentes dispositivos incluyendo smartphones. Se continúa con el concepto minimalista, y el acento como principio de diseño, para la información a destacar. Las formas utilizadas son rectangulares, de bordes redondeados, para connotar la trayectoria y seguridad que ampara la Universidad con las acreditaciones.

Los colores gris, blanco, negro, rojo tienen perfecta armonía entre ellos, facilitando aplicar la institucionalidad, además del proceso de diseño, generando de puntos de atención al visitante (Links, textos importantes); estos son rojos sobre un fbackground de un color claro base, (blanco, gris) generando el acento planteado desde las primeras propuestas.

La votación de las galerías se modificó, generando una solución más simple, se retiraron las estrellas y se agregó un botón del signo + (mas), que hace referencia al gusto o afinidad (Capacidad de juzgar la belleza, una facultad subjetiva pero a la que el juicio aporta un valor universal<sup>41</sup>) por el producto final, sin generar efectos contraproducentes como calificaciones negativas que puedan generar discordia entre los usuarios implicados.

Los sliders cumplen la función de informar, entretener y generar un punto de interés para los visitantes, Éstos pueden enseñar información en de manera simplificada empleando imágenes.

---

<sup>41</sup> RICOEUR, Paul. Juicio estético y juicio político en amor y justicia, según Hannah Arendt. [en línea]. Editorial Caparrós. 2000. P. 139. Disponible en: [http://books.google.es/books?id=1wj2NBmB3RYC&pg=PA139&lpg=PA139&dq=Juicio+Est%C3%A9tico+y+Juicio+Pol%C3%ADtico+seg%C3%BAn+Hannah+Arendt&source=bl&ots=TS4GEGGvTH&sig=sYc\\_N37GhKvjkWesV5daDBf1hBw&hl=es&sa=X&ei=yy49T7SICcqGhQfVtcy7BQ&ved=0CEEQ6AEwBA#v=onepage&q=Juicio%20Est%C3%A9tico%20y%20Juicio%20Pol%C3%ADtico%20seg%C3%BAn%20Hannah%20Arendt&f=false](http://books.google.es/books?id=1wj2NBmB3RYC&pg=PA139&lpg=PA139&dq=Juicio+Est%C3%A9tico+y+Juicio+Pol%C3%ADtico+seg%C3%BAn+Hannah+Arendt&source=bl&ots=TS4GEGGvTH&sig=sYc_N37GhKvjkWesV5daDBf1hBw&hl=es&sa=X&ei=yy49T7SICcqGhQfVtcy7BQ&ved=0CEEQ6AEwBA#v=onepage&q=Juicio%20Est%C3%A9tico%20y%20Juicio%20Pol%C3%ADtico%20seg%C3%BAn%20Hannah%20Arendt&f=false)



### 7.5.3. Bocetos e interfaces de la propuesta final

Figura 53. Boceto Home

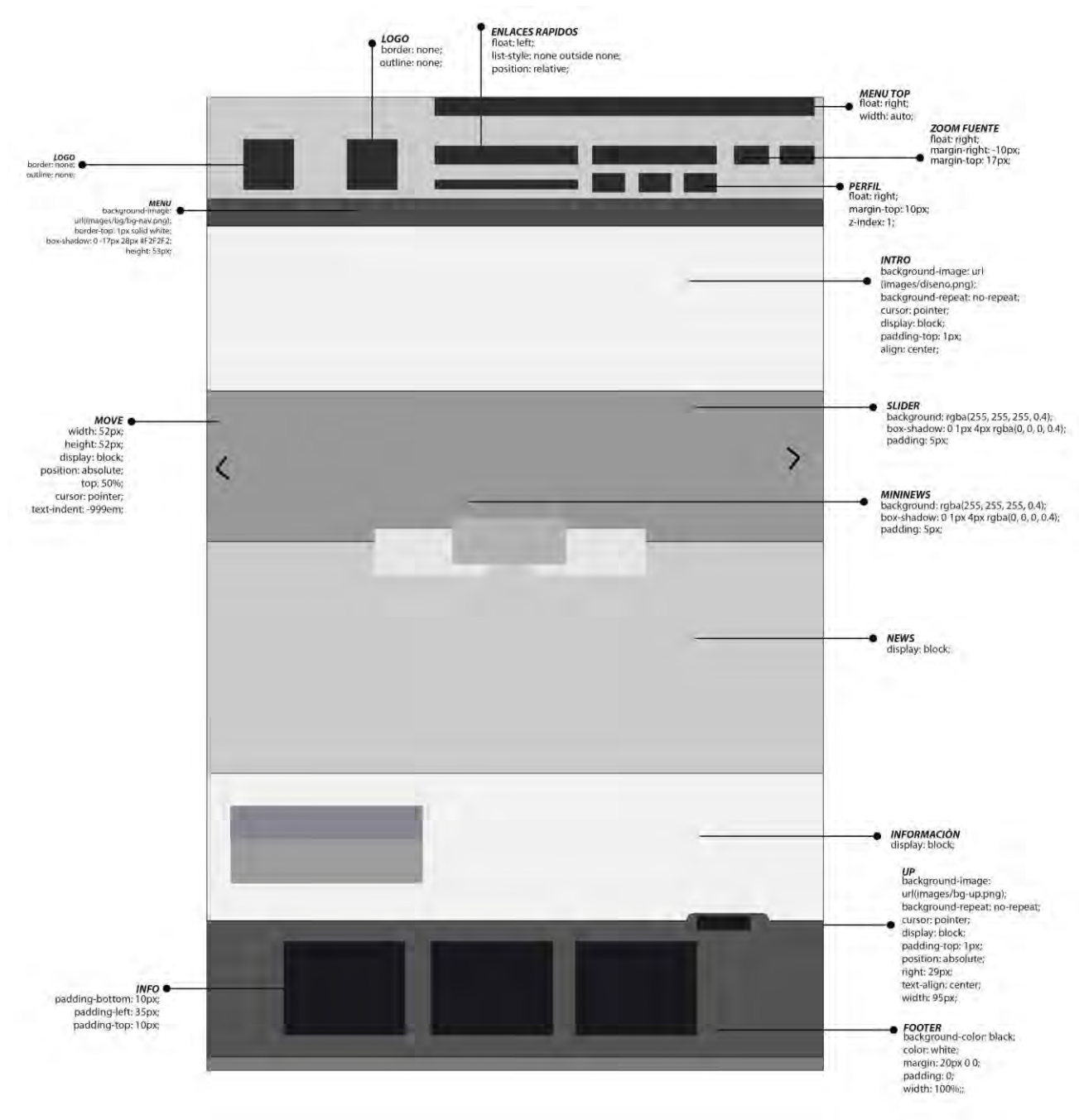


Figura 54. Interfaz Home

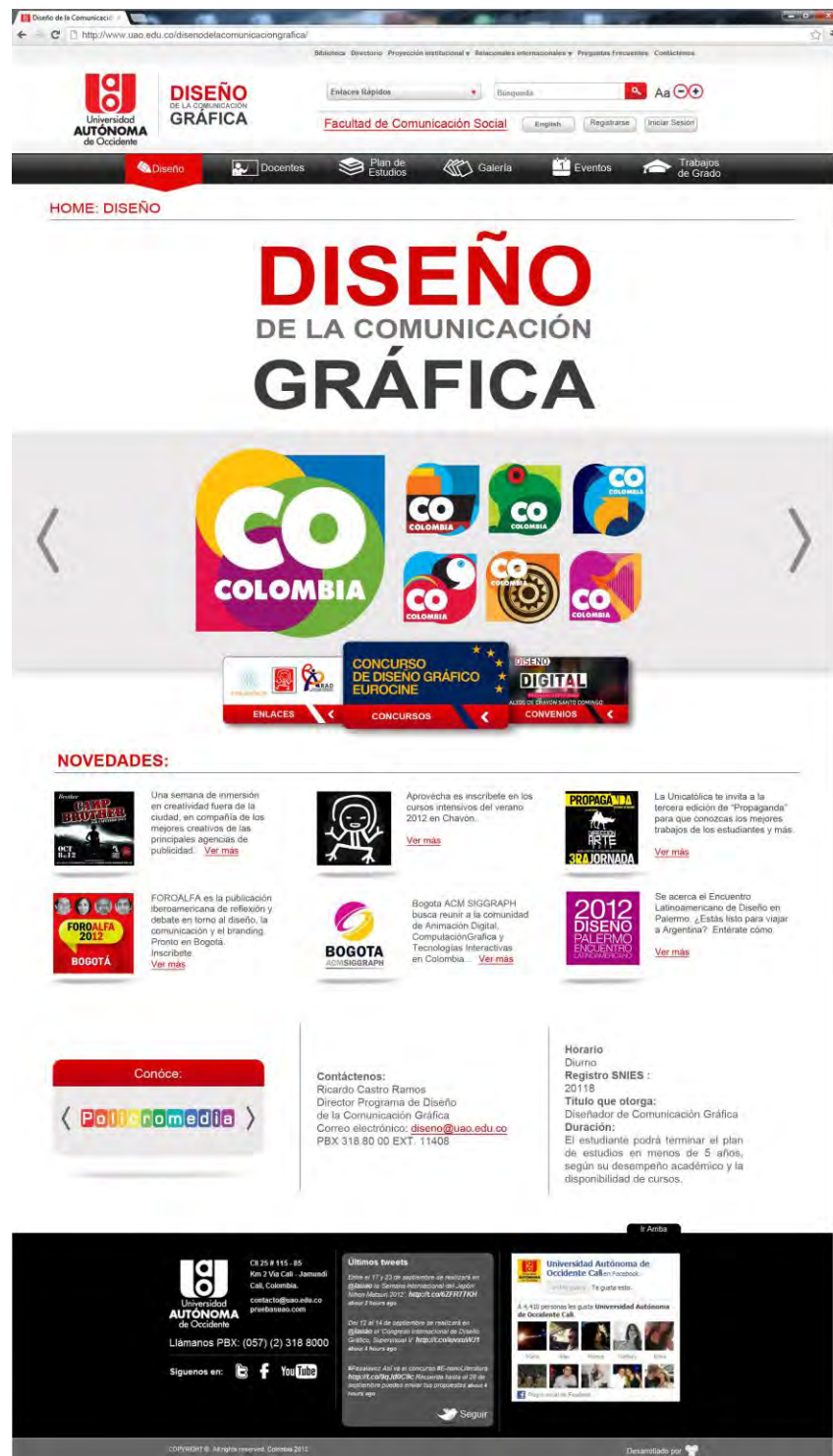


Figura 55. Boceto Docentes

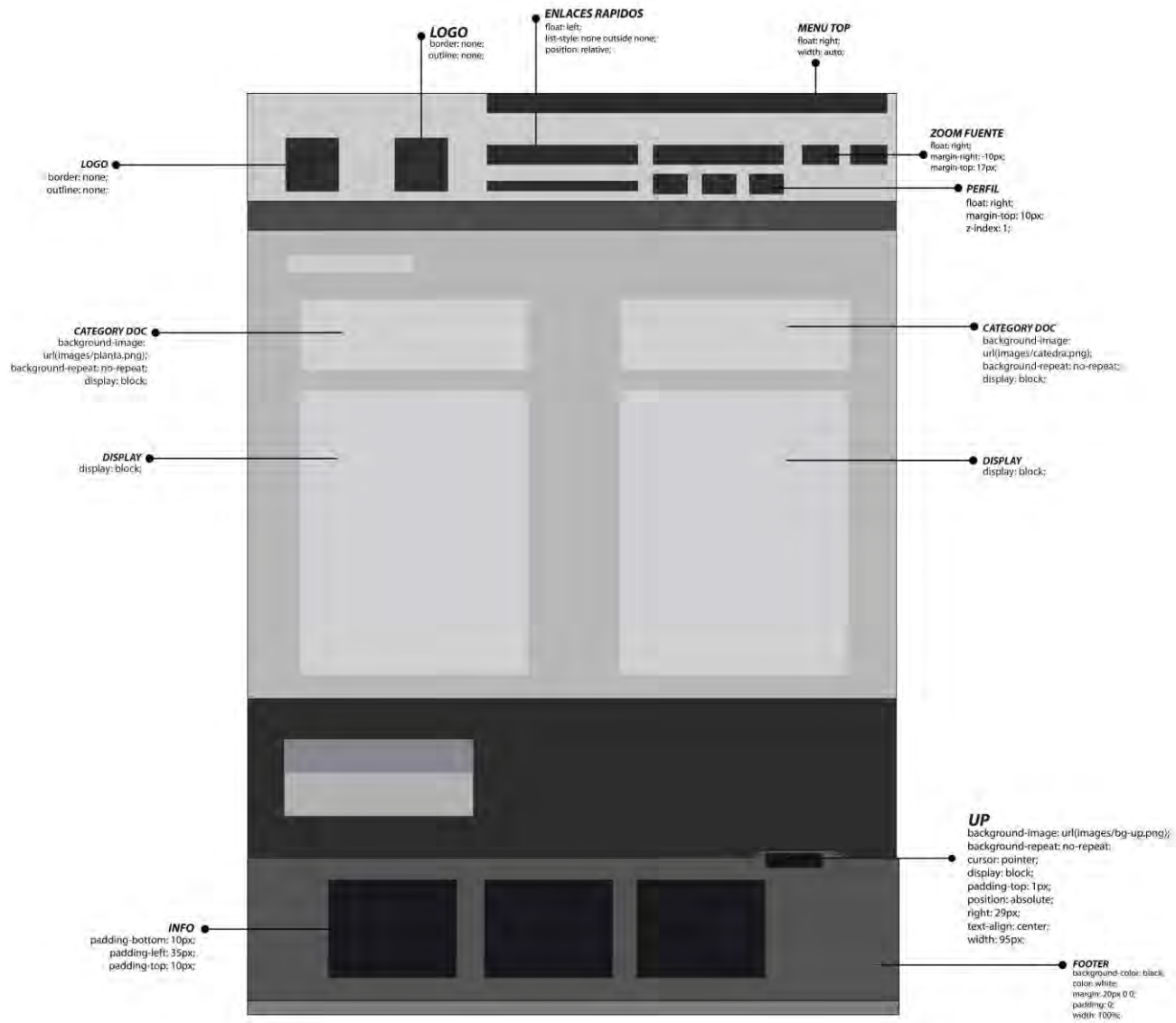


Figura 216. Interfaz Docentes

**DOCENTES**

### DOCENTES DE PLANTA

-  **Andrés Agredo**  
[Ver más](#)
-  **Mario G. Caicedo**  
[Ver más](#)
-  **Gustavo Ramos**  
[Ver más](#)
-  **Jaime López**  
[Ver más](#)

### DOCENTES HORACÁTEDRA

-  **Pablo Sánchez**  
[Ver más](#)
-  **Andrés Lombana**  
[Ver más](#)
-  **Paula Henao**  
[Ver más](#)
-  **Rodolfo Soto**  
[Ver más](#)

**Conoce:**



**Contáctenos:**  
Ricardo Castro Ramos  
Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
PBX 318 80 00 EXT. 11408

**Horario**  
Diurno  
Registro SNIES : 20118  
Título que otorga: Diseñador de Comunicación Gráfica  
Duración: El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

**Últimos tweets**

Entre el 17 y 23 de septiembre se realizará en @laniao la 'Semana Internacional del Japon' #Japon Matsuri 2012' <http://t.co/6JFR7TKH> about 2 hours ago

Del 12 al 14 de septiembre se realizará en @laniao el 'Congreso Internacional de Diseño Gráfico, Supervisual y' <http://t.co/6JFR7TKH> about 4 hours ago

#Paselevoiz Así va el concurso #E-nanoLiteratura <http://t.co/6JFR7TKH> Recuerda hasta el 28 de septiembre puedes enviar tus propuestas about 4 hours ago

 Seguir

**Universidad Autónoma de Occidente**  
Cll 25 # 115 - 85  
Km 2 Vía Cali - Jamundí  
Cali, Colombia.  
[contacto@uao.edu.co](mailto:contacto@uao.edu.co)  
[pruebasuao.com](http://www.pruebasuao.com)

Llámanos PBX: (057) (2) 318 8000

Síguenos en:   

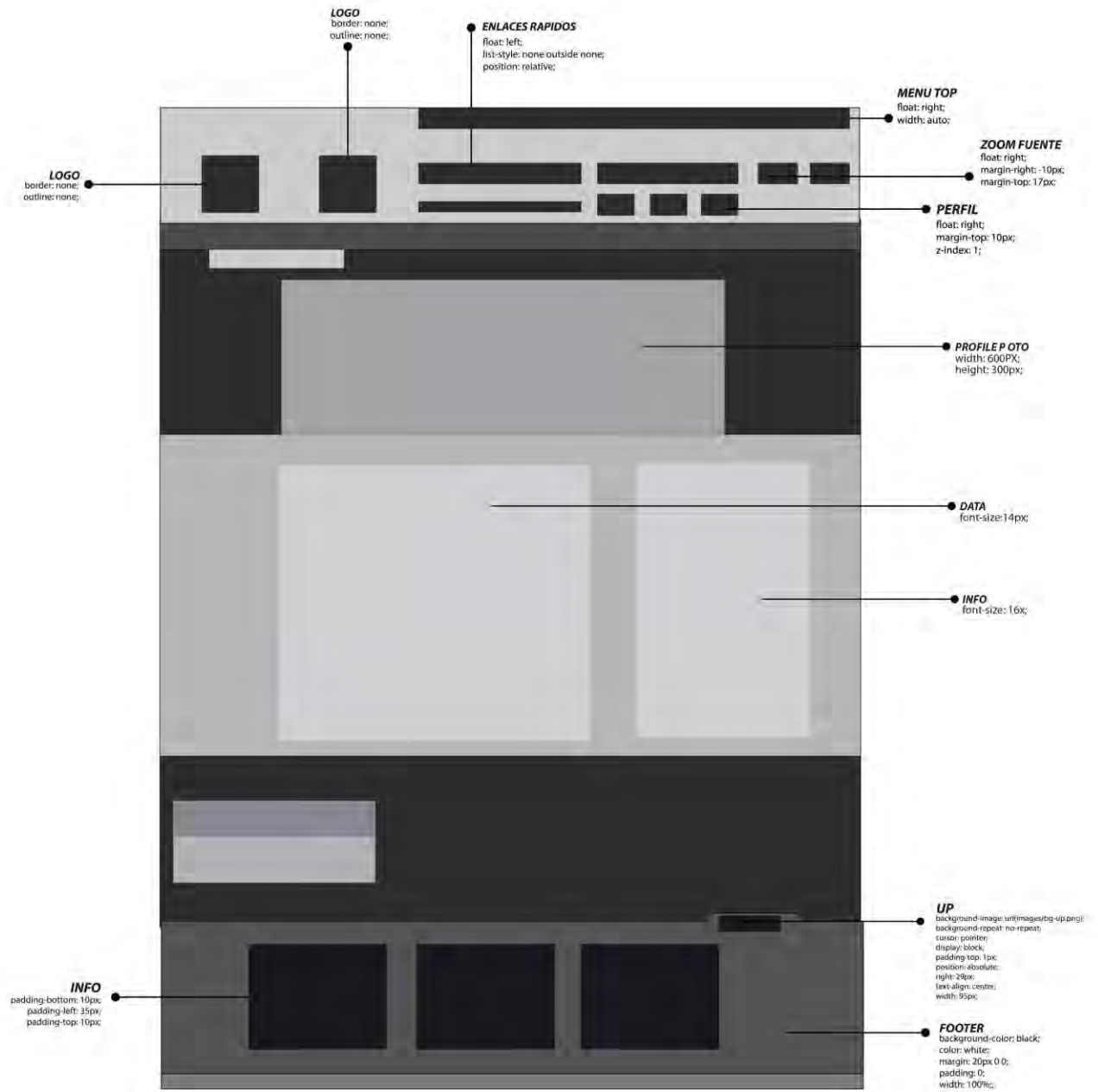
**Universidad Autónoma de Occidente**  
Calle en Facebook  
Te gusta esto.  
4.4410 personas les gusta Universidad Autónoma de Occidente Cali.  
  
Playini social de Facebook

Ir Amba

Copyright © All rights reserved. Colombia 2012

Desarrollado por 

Figura 58. Boceto docentes detalle

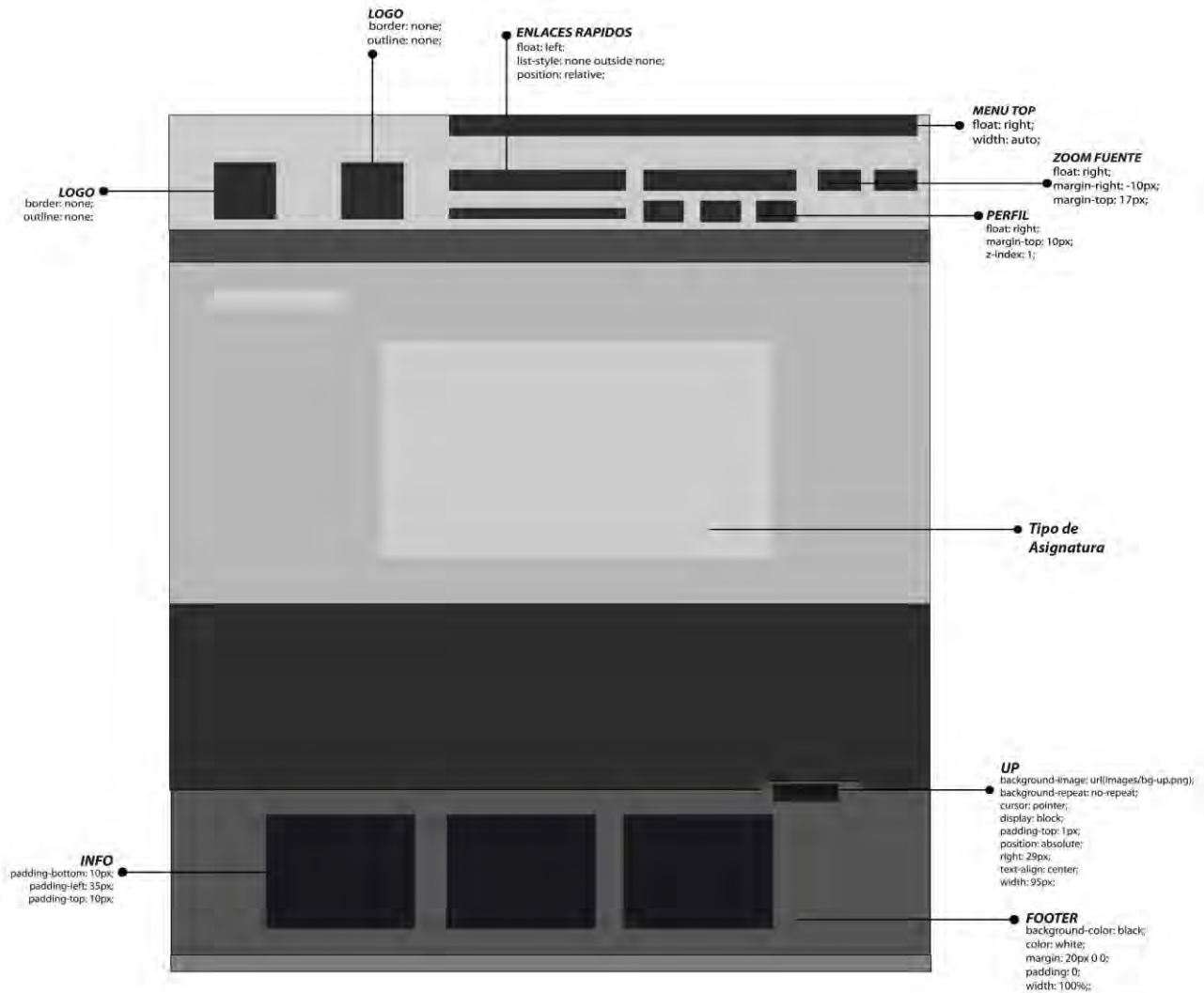




**Figura 229. Interfaz Docentes detalle**



**Figura 60. Boceto plan de estudio**



La información se dividió de acuerdo al tipo de Asignatura en 5 categorías: Obligatorias, Asignaturas comunes de la Facultad, Humanidades, Electivas y de acuerdo al Semestre, facilitando la búsqueda de cada una, siempre ampliando la sobre los contenidos, información del docente, número de créditos y si tiene pre requisitos. Si la asignatura tiene proyectos en la galería tendrá un link que dirige a su categoría.

Figura 61. Interfaz de plan de estudios

**Universidad Autónoma de Occidente**  
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Enlaces Rápidos | Búsqueda | Aa | English | Registrarse | Iniciar Sesión

Facultad de Comunicación Social

Diseño | Docentes | **Plan de Estudios** | Galería | Eventos | Trabajos de Grado

### PLAN DE ESTUDIOS

Semestre

Electivas

Obligatorias

Humanidades

Asignaturas Comunes de la Facultad

**Conóce:**  
Polimermedia

**Contáctenos:**  
Ricardo Castro Ramos  
Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
PBX 318 80 00 EXT. 11408

**Horario**  
Diurno  
**Registro SNIES :**  
20118  
**Título que otorga:**  
Diseñador de Comunicación Gráfica  
**Duración:**  
El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

**Ir Arriba**

**Universidad Autónoma de Occidente**  
Cll 25 # 115 - 85  
Km 2 Via Cali - Jamundí  
Cali, Colombia.  
[contacto@uao.edu.co](mailto:contacto@uao.edu.co)  
[pruebasuao.com](http://pruebasuao.com)  
Llámanos PBX: (057) (2) 318 8000

Síguenos en:

**Últimos tweets**  
Entre el 17 y 23 de septiembre se realizará en @lauao la 'Semana Internacional del Japón'. Nihon Matsuri 2012. <http://t.co/6ZFRTTKH> about 2 hours ago  
Del 12 al 14 de septiembre se realizará en @lauao el 'Congreso Internacional de Diseño Gráfico, Supervisual V'. <http://t.co/uvxuWJ1> about 4 hours ago  
¡Diséñalos! Así se el concurso #E-nanoLiteratura <http://t.co/9qJd9C9c> Recuerda hasta el 28 de septiembre puedes enviar tus propuestas about 4 hours ago

**Universidad Autónoma de Occidente Cali** en Facebook  
A 4,410 personas les gusta Universidad Autónoma de Occidente Cali.  
No gusta Te gusta esto.  
More All Photos Events Books  
Púgnet social de Facebook

Seguir

COPYRIGHT © All rights reserved. Colombia 2012

Desarrollado por:



Figura 62. Boceto plan de estudios detalle

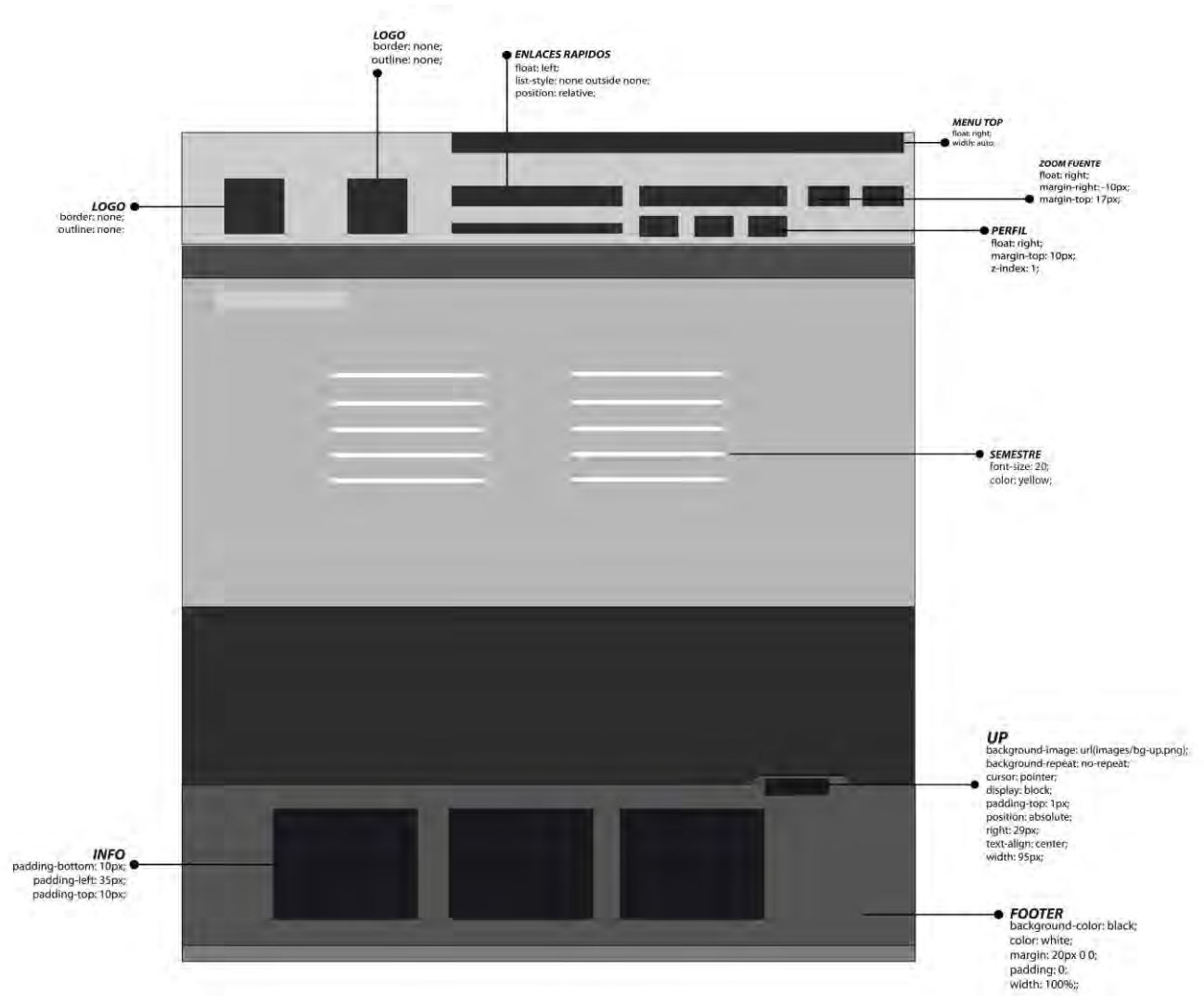


Figura 63. Interfaz plan de estudios detalle

**Diseño de la Comunicación**

http://www.uao.edu.co/disenodelacomunicaciongrafica/plandeestudios/

Biblioteca Directorio Proyección institucional Relaciones internacionales Preguntas Frecuentes Contáctenos

**Universidad AUTÓNOMA de Occidente**

**DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA**

Enlaces Rápidos Búsqueda Aa

Facultad de Comunicación Social English Registrarse Iniciar Sesión

Diseño Docentes **Plan de Estudios** Galería Eventos Trabajos de Grado

**PLAN DE ESTUDIOS** - Semestre

[Semestre 1](#) [Semestre 6](#)

[Semestre 2](#) [Semestre 7](#)

[Semestre 3](#) [Semestre 8](#)

[Semestre 4](#) [Semestre 9](#)

[Semestre 5](#) [Semestre 10](#)

**Conoce:**

**Polímedia**

**Contáctenos:**  
Ricardo Castro Ramos  
Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
PBX 318 80 00 EXT. 11408

**Horario**  
Diurno  
**Registro SNIES :**  
20118  
**Título que otorga:**  
Diseñador de Comunicación Gráfica  
**Duración:**  
El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

**Universidad Autónoma de Occidente**  
Cll 25 # 115 - 85  
Km 2 Vía Cali - Jamundí  
Cali, Colombia.  
[contacto@uao.edu.co](mailto:contacto@uao.edu.co)  
[pruebasuao.com](http://www.pruebasuao.com)  
Llámanos PBX: (057) (2) 318 8000

Síguenos en: [Twitter](#) [Facebook](#) [YouTube](#)

**Últimos tweets**  
Entre el 17 y 23 de septiembre se realizará en @laquao la Semana Internacional del Japon #Japon Matsuri 2012! <http://it.co/2FR77K1> about 2 hours ago  
Del 12 al 14 de septiembre se realizará en @laquao el Congreso Internacional de Diseño Gráfico, Supervisual y <http://it.co/2LzysuWJ1> about 4 hours ago  
#Pasalevoz Así va el concurso #E-nano, literatura <http://it.co/9qJd0C9c> Recuerda hasta el 28 de septiembre puedes enviar tus propuestas about 4 hours ago

**Universidad Autónoma de Occidente Cali en Facebook**  
Me gusta Te gusta esto.  
A 4.410 personas les gusta Universidad Autónoma de Occidente Cali  
María, Miro, Monica, Nathaly, Erika  
Página oficial de Facebook

COPYRIGHT © All rights reserved. Colombia 2012

Desarrollado por:

Figura 64. Interfaz plan de estudios detalle 2

The screenshot displays the 'Plan de Estudios' (Study Plan) for the 'Diseño de la Comunicación' (Communication Design) program at the Universidad Autónoma de Occidente. The page is structured as follows:

- Header:** Includes the university logo, the program name 'DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA', and navigation links like 'Biblioteca', 'Directorio', and 'Proyección institucional'.
- Navigation Bar:** Features icons and labels for 'Diseño', 'Docentes', 'Plan de Estudios' (highlighted), 'Galería', 'Eventos', and 'Trabajos de Grado'.
- Section Header:** 'PLAN DE ESTUDIOS - Semestre 1'.
- Course Grid:** A 3x2 grid of course buttons:
  - Top row: 'Diseño Básico I' and 'Introducción al Diseño Gráfico'.
  - Middle row: 'Comunicación e investigación I' and 'Introducción al Diseño Gráfico'.
  - Bottom row: 'Seminario Taller Informática I' and 'Comunicación oral y escrita'.
- Conoce:** A red button with the text 'Conoce:' and a colorful 'Polímedia' logo.
- Contactenos:**

Ricardo Castro Ramos  
 Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
 Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
 PBX 318 80 00 EXT. 11408
- Horario:**

Diurno  
 Registro SNIES : 20118  
 Título que otorga: Diseñador de Comunicación Gráfica  
 Duración: El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.
- Footer:**
  - Left:** University logo, address (Cll 25 # 115 - 85, Km 2 Via Cali - Jamundí, Cali, Colombia), contact email, phone number, and social media icons (Twitter, Facebook, YouTube).
  - Middle:** 'Últimos tweets' section with recent tweets about international design events.
  - Right:** Facebook widget for 'Universidad Autónoma de Occidente Cali' showing likes and a photo gallery.

Figura 65. Boceto plan de estudios detalle 3

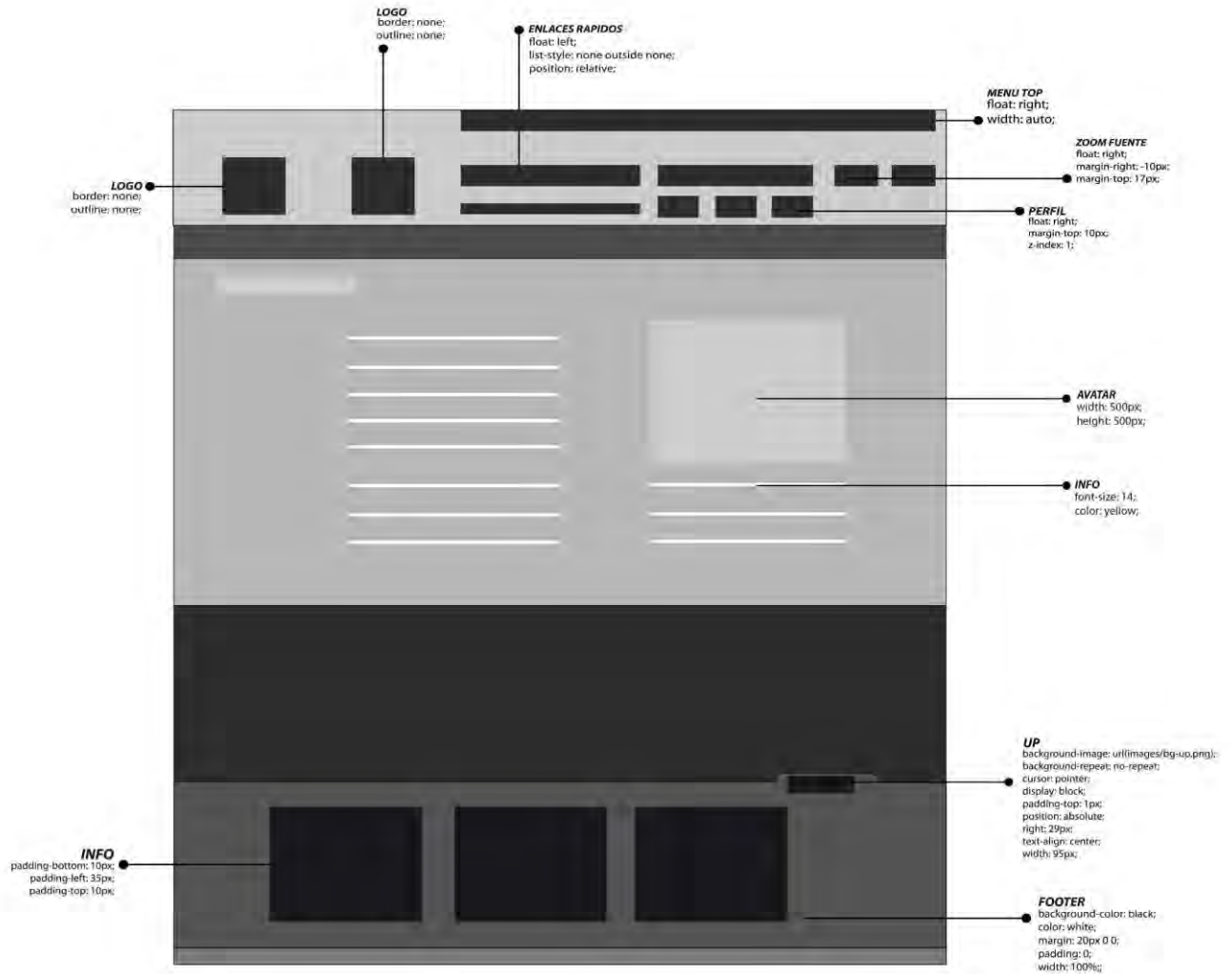


Figura 66. Interfaz docentes detalle 3

The screenshot displays the 'PLAN DE ESTUDIOS' page for 'Diseño Básico I' on the UAO website. The page is structured as follows:

- Header:** Includes the UAO logo, 'DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA', and navigation links like 'Biblioteca', 'Directorio', and 'Proyección institucional'.
- Course Details:**
  - Diseño Básico I**
  - Código de la Asignatura:** 02226483
  - Número de créditos:** 3
  - Description:** 'En ésta asignatura se aprenderán conceptos esenciales para el desarrollo de la carrera.' and 'Aprenderás a explotar tu creatividad y a aplicar diferentes principios del Diseño desde diferentes técnicas.'
- DOCENTE:**
  - Photo:** A photo of Jaime López.
  - Name:** Jaime López [Ver Perfil](#)
  - Contacto:** Ext. 111041, [jlopez@uao.edu.co](mailto:jlopez@uao.edu.co)
  - Social Media:** Facebook and Twitter icons.
- Conoce:** A section with a 'Polímedia' logo.
- Contáctenos:**
  - Name:** Ricardo Castro Ramos
  - Title:** Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica
  - Correo electrónico:** [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)
  - PBX:** 318 80 00 EXT. 11408
- Horario:** Diurno
- Registro SNIES:** 20118
- Título que otorga:** Diseñador de Comunicación Gráfica
- Duración:** 'El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.'

The footer contains the UAO logo, address (Cra 25 # 115 - 85, Km 2 Vía Cali - Jamundí, Cali, Colombia), contact number (PBX: (057) (2) 318 8000), social media links, and a 'Últimos tweets' section.



Figura 67. Boceto de Galería

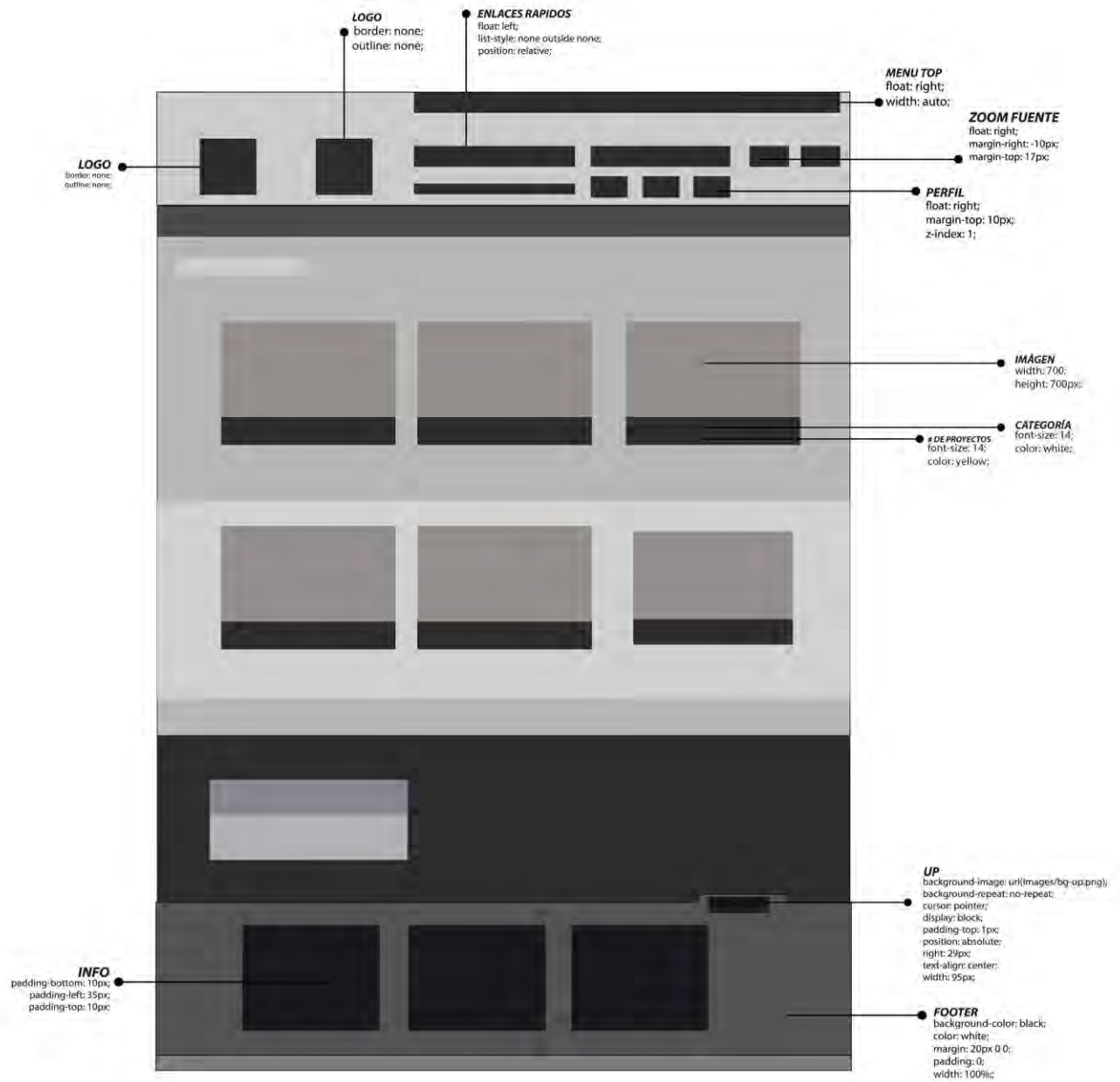


Figura 68. Interfaz Galería



Para la Galería, se hizo una exploración por diferentes sitios web, pensando varias propuestas fuertes desde lo visual, pero es importante diferenciar siempre un sitio web de una multimedia, así que se replanteó y se empleó como instrumento de observación, las galerías de Facebook, Youtube y el Instituto Europeo de Diseño para analizar cómo presentaban la información. Al final se establecieron los mismos patrones de segmentación que utiliza el Salón de los estudiantes, evento paralelo al del supervisual. Éstas categorías son: Afiche, Animación, Cartel, Editorial, Empaques, Ilustración, Infografía, Modelado 3D, Tipografía.

**Figura 69. Boceto Galería Detalle 1**

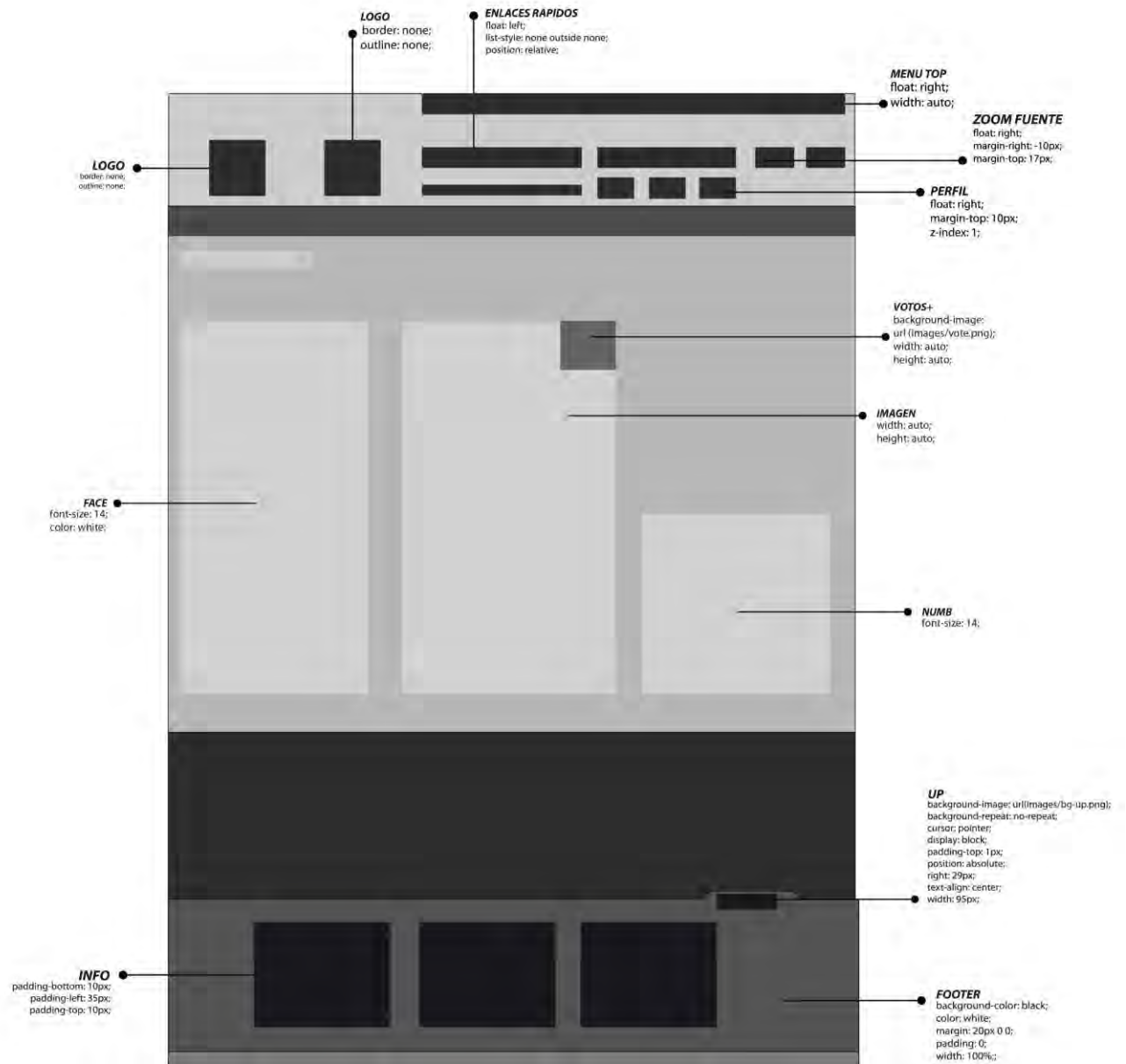




Figura 70. Interfaz Galería detalle 1

**DISEÑO**  
DE LA COMUNICACIÓN  
GRÁFICA

Enlaces Rápidos

Busqueda

Aa

Biblioteca Directorio Proyección institucional Relaciones internacionales Preguntas Frecuentes Contactenos

Facultad de Comunicación Social

English Registrarse Iniciar Sesión

Diseño Docentes Plan de Estudios **Galería** Eventos Trabajos de Grado

## GALERÍA: Afiche - (30 Proyectos)

3 Comentarios:

14/08/2012 en 2:08 pm

Excelente TRABAJO!!!

15/08/2012 en 7:24 pm

Felicidades!!! Excelente!!!

16/08/2012 en 6:33 pm

MUY BUENA

Me gusta Tweet Compartir

**carnaval**  
MULTICOLOR DE LA FRONTERA  
(PALEI ENERO 1 AL 4 DE 2011)

**Estudiante:** Alejandro Cabanillas  
**Asignatura:** Taller IV  
**Docente:** Ricardo Castro  
**Año:** 2010  
**Descripción:**  
Afiche creado para el carnaval de Ipiales. Destaca el ave característica de la región y en sus plumas destaca elementos culturales históricos.

< 11 de 30 >

Conoce:

< Policromedia >

**Contáctenos:**  
Ricardo Castro Ramos  
Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
PBX 318 80 00 EXT. 11408

**Horario**  
Diurno  
**Registro SNIES :**  
20118  
**Título que otorga:**  
Diseñador de Comunicación Gráfica  
**Duración:**  
El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

C# 25 # 115 - 85  
Km 2 Vía Cali - Jamundí  
Cali, Colombia.  
[contacto@uao.edu.co](mailto:contacto@uao.edu.co)  
[pruebasuao.com](http://www.pruebasuao.com)

Llámanos PBX: (057) (2) 318 8000

Síguenos en:

**Últimos tweets**

Entre el 17 y 23 de septiembre se realizará en @Bauad la "Semana Internacional del Japón. Nihon Matsuri 2012" <http://it.co/6ZFR7TKH> about 4 hours ago

Del 12 al 14 de septiembre se realizará en @Bauad el "Congreso Internacional de Diseño Gráfico, Supervisual" <http://it.co/6ZFR7TKH> about 4 hours ago

#Pasajeros Así va el concurso #E-isnoLiteratura <http://it.co/6ZFR7TKH> Recuente hasta el 28 de septiembre puedes enviar tus propuestas about 4 hours ago

Seguir

**Universidad Autónoma de Occidente Cali** en Facebook

A 4,410 personas les gusta Universidad Autónoma de Occidente Cali.

Maria Rita Monica Nestory Enka

Play social de Facebook

COPYRIGHT © All rights reserved. Colombia 2012

Desarrollado por:

Figura 71. Boceto Calificación

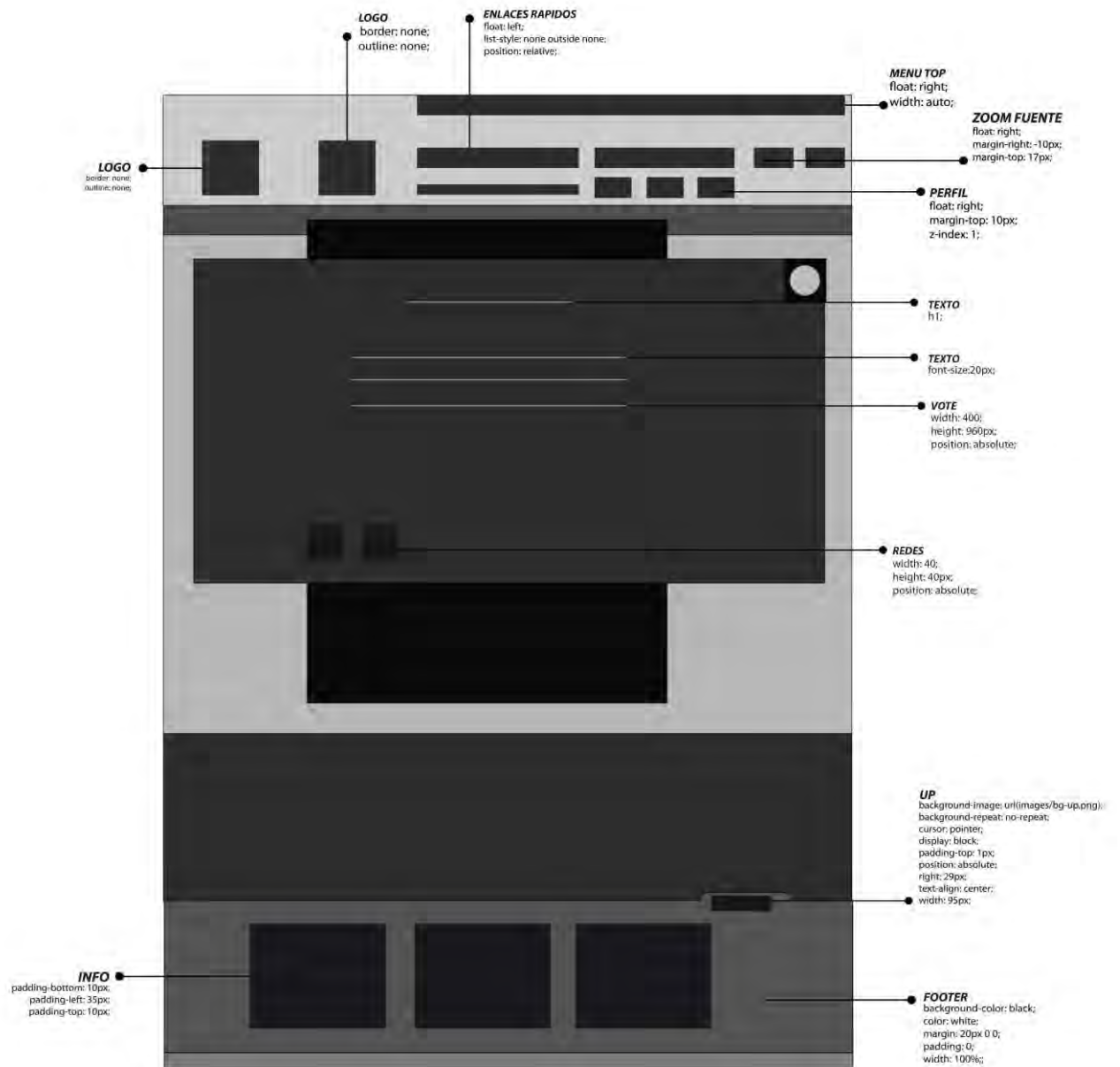


Figura 72. Interfaz Calificación



Figura 73. Boceto Eventos

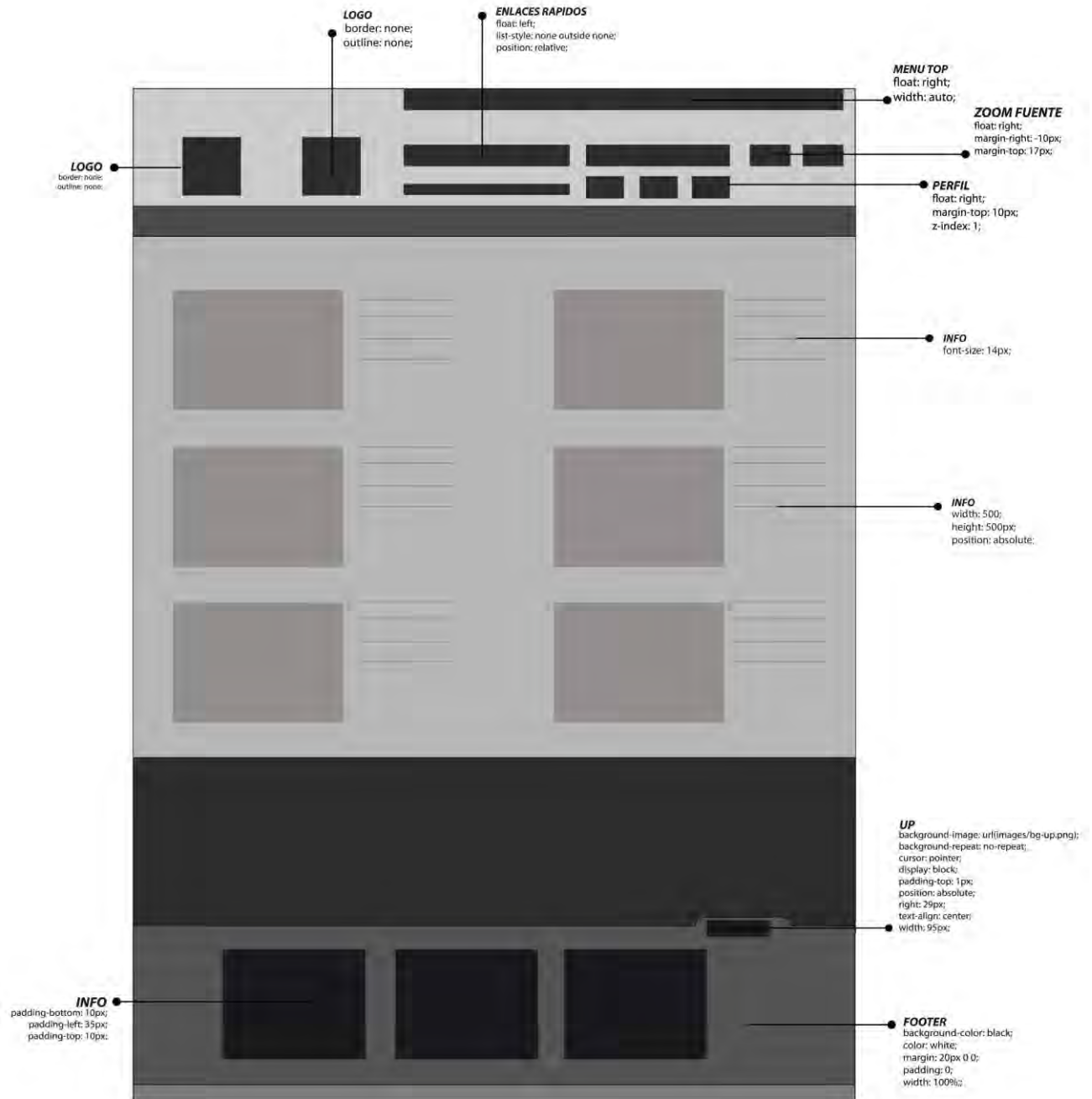
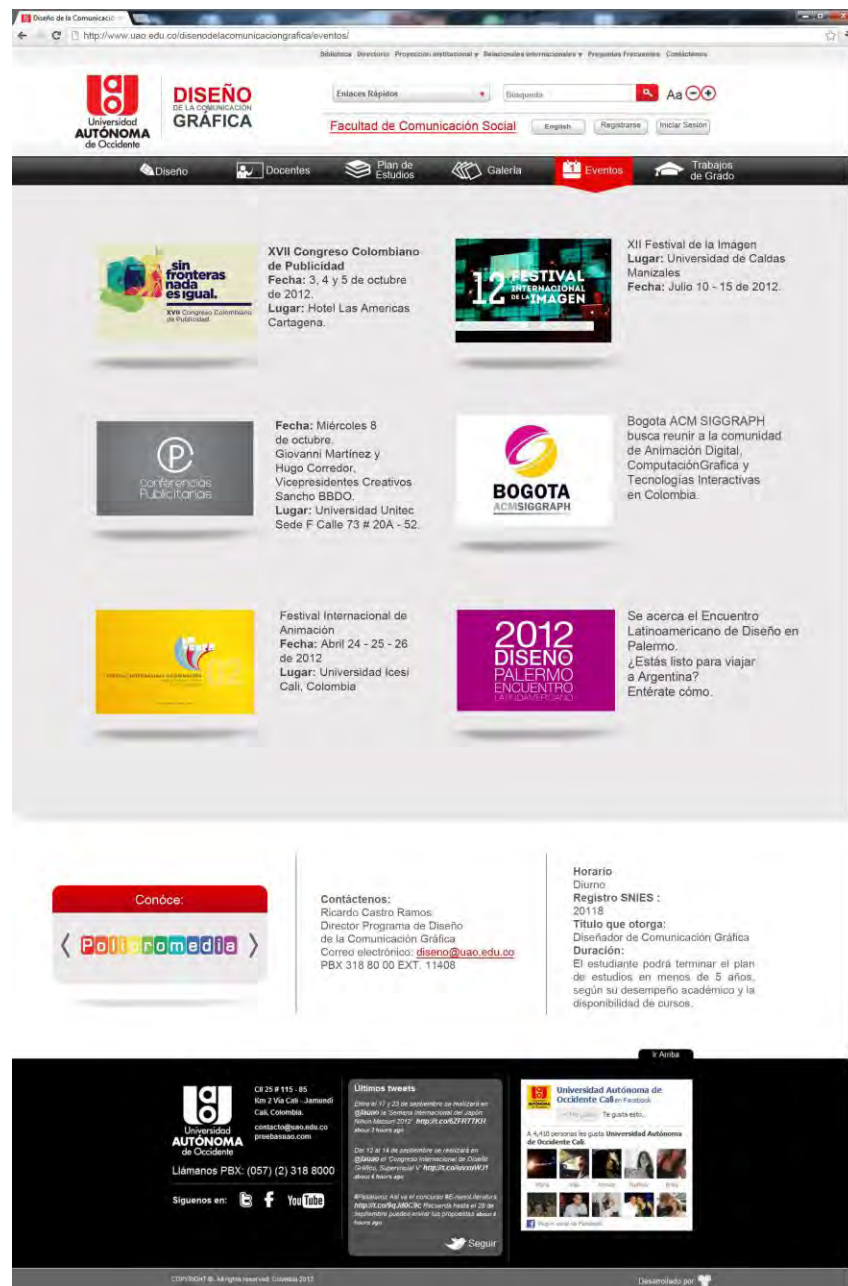


Figura 74. Interfaz Eventos



Es importante para la comunidad estudiantil, estar informado de los eventos que se realizan a nivel local, regional, nacional e internacionalmente; por eso se plantea información concisa y detallada de manera muy puntual, junto a su imagen respectiva. Al hacer click en la imagen dirige al usuario a la página oficial del evento.

**Figura 75. Boceto Trabajo de Grado**

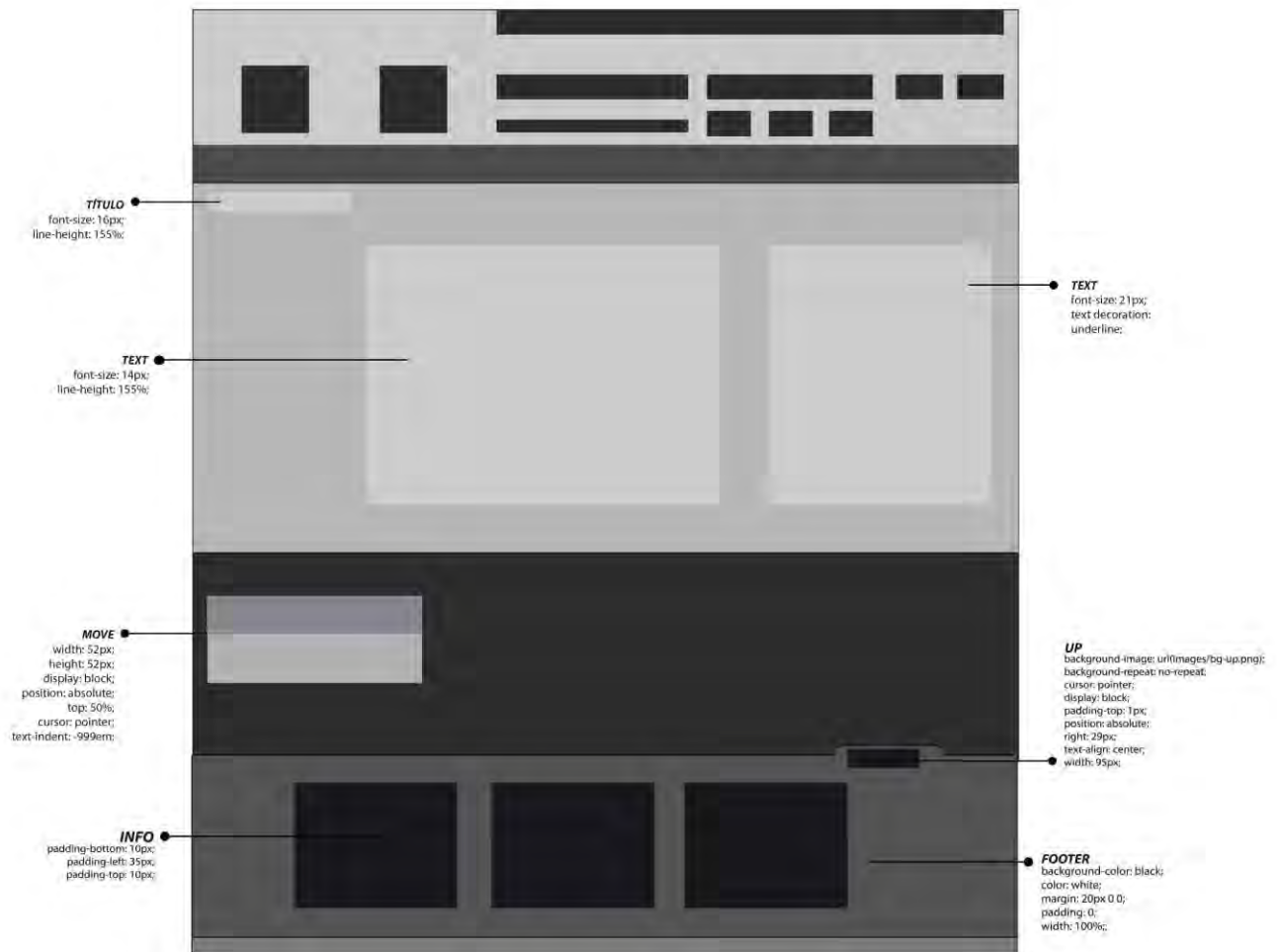




Figura 77. Interfaz Trabajo de Grado

**DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA**  
Facultad de Comunicación Social

**TRABAJO DE GRADO: Pregrado**

El Trabajo de Grado es un ejercicio de profundización -desarrollado por el estudiante de pregrado como requisito para optar al título profesional que mediante la integración y aplicación teórica o teórico-práctica de conocimientos y habilidades o a través de la generación de nuevo conocimiento, busca fortalecer las distintas competencias adquiridas durante su proceso de formación y, así mismo, contribuir al análisis y solución creativa de una problemática relacionada con el objeto de estudio o campo de acción de su profesión.

Esta página es un espacio de orientación para la comunidad universitaria, y como tal, presenta una serie de documentos e instructivos que servirán como guía durante el proceso de elaboración, desarrollo, presentación, sustentación, entrega y valoración de las distintas modalidades establecidas en la asignatura Trabajo de Grado.

Los invitamos, entonces, a aprovechar las herramientas de apoyo y los recursos informativos, que constantemente se actualizarán para responder a las demandas de quienes realizan o están próximos a realizar su Trabajo de Grado.

Coordinador: Javier Mojica  
correo electrónico: [jmojica@uao.edu.co](mailto:jmojica@uao.edu.co)  
EXT. 11896

**Modalidades:**

- Proyecto de Grado
- Proyecto de Emprendimiento
- Producción científica técnica, artística o profesional
- Pasantía Institucional
- Pasantía de Investigación
- Pasantía Comunitaria
- Cursos de Postgrado

**Conoce:**

**Contáctenos:**  
Ricardo Castro Ramos  
Director Programa de Diseño de la Comunicación Gráfica  
Correo electrónico: [diseño@uao.edu.co](mailto:diseño@uao.edu.co)  
PBX 318 80 00 EXT. 11408

**Horario**  
Diurno  
Registro SNIES : 20118  
Título que otorga: Diseñador de Comunicación Gráfica  
Duración: El estudiante podrá terminar el plan de estudios en menos de 5 años, según su desempeño académico y la disponibilidad de cursos.

**Últimos tweets**

Entre el 17 y 23 de septiembre se realizará en **glauco** la "Semana Internacional del Japón, Nihon Matsuri 2012". <http://l.co/a/ZFR7TKH>  
about 2 hours ago

Del 12 al 14 de septiembre se realizará en **glauco** el "Congreso Internacional de Diseño Gráfico, Supervisual V". <http://l.co/a/lnvzuWJ1>  
about 4 hours ago

#Pasarelas: Así va el concurso BE-nanoLiteratura <http://l.co/a/9qJ00C9c> Recuerda hasta el 28 de septiembre puedes enviar tus propuestas <http://l.co/a/9qJ00C9c>  
about 4 hours ago

**Universidad Autónoma de Occidente Cali**  
Te gusta esto.

A 4,410 personas les gusta **Universidad Autónoma de Occidente Cali**.

Home Friends Notes & Tags

Programa social de Facebook

**Universidad Autónoma de Occidente**  
Calle 25 # 115 - 85  
Km 2 Via Cali, Colo  
contacto@uao.edu.co  
pruebasuao.com

Llámanos PBX: (057) (2) 318 8000

Síguenos en:

**Seguir**

COPYRIGHT © All rights reserved. Colombia 2012

Desarrollado por:

## **7.6. OBSERVACIONES Y EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA FINAL**

**7.6.1. Análisis cualitativo de la evaluación.** Se implementó el tipo de evaluación indirecta como instrumento de evaluación, donde se seleccionaron 9 personas similares al público objetivo (estudiantes de Diseño de la Comunicación Gráfica). Se les aclaró que era un prototipo y que todos sus hipervínculos no estaban aún activos.

Se observa una afinidad por parte de los encuestados, quienes reconocen las falencias del sitio actual y las necesidades comunicativas de un programa como el de Diseño de la Comunicación Gráfica. Reconocen que la propuesta conserva los lineamientos institucionales, por lo tanto entienden que el programa de Diseño pertenece a la Universidad Autónoma de Occidente, a excepción de uno de los encuestados que manifiesta que el sitio web no es acorde con la institucionalidad.

Los usuarios manifiestan que les agrada la presencia de un slider, ya que resalta la información más importante y el uso de imágenes disminuye la cantidad de líneas de texto. Fue bien acogido el Diseño planteado para el plan de estudios, donde se hace una pequeña reflexión del contenido de la asignatura, se muestra el docente que la dicta, más sus datos de contacto.

La sección de Docentes también fue bien acogida, aunque uno de ellos manifestó que no se debería diferenciar los docentes de planta y los que dictan hora cátedra, pero sí afirman que es importante y valioso contar con información sobre el currículo y procedencia de cada uno de los docentes.

En cuanto a la galería de proyectos, los encuestados consideran que es necesaria, además de ser una herramienta que puede abrirles puertas para pasantías institucionales y prácticas laborales; aunque uno de ellos dice que no es necesaria para la institución.

También les parece interesante que se den a conocer los laboratorios de Diseño y grupos estudiantiles como Expin Media Lab, DILAB y Policromedia, ya que no son suficientes los volantes que reparten de vez en cuando. Aprueban la publicación de eventos importantes, seminarios congresos, etc.

En cuanto a la Usabilidad, los encuestados dicen que el uso de íconos hace que el sitio web sea muy intuitivo, y fácil de acceder a la información.



**Cuadro 4 Análisis Cuantitativo de la evaluación**

1		2		3		4	
¿La gama cromática utilizada para el sitio web, es acorde con la institucionalidad de la UAO?		¿La Diagramación y Composición del sitio web del Programa de Diseño, es acorde con el nuevo sitio web institucional?		¿La galería de trabajos de estudiantes le parece necesaria?		¿El sitio web es fácil de usar?	
Sí	NO	Sí	NO	Sí	NO	Sí	No
8	1	8	1	8	1	9	0

## 8. CRONOGRAMA

### 8.1. CRONOGRAMA ANTIGUO

**Cuadro 5. Cronograma antiguo**

	Enero 1 2 3 4	Febrero 1 2 3 4	Marzo 1 2 3 4	Abril 1 2 3 4	Mayo 1 2 3 4
Rastreo de Información					
Clasificación Datos y Muestras Gráficas					
Análisis Teórico					
Análisis Muestras					
Síntesis Conceptual					
PreProducción					
Producción					
PostProducción					

Lamentablemente no se pudo cumplir con el cronograma planteado en un principio, ya que en el primer semestre uno de los autores se encontraba haciendo su práctica profesional; cosa que se repitió en el segundo semestre de trabajo, cosa que dificultó las reuniones y la disposición de tiempo para trabajar en el proyecto.

Tampoco favoreció, encontrarse con la noticia de que el Departamento de Comunicaciones estaba realizando su propuesta para el cambio de Diseño de la web institucional, ya que tenían pensado desarrollar cosas que se habían planteado en éste proyecto en un principio. Esto obligó a replantear varios aspectos y cuestionarse sobre la utilidad del proyecto.

Al socializar las intenciones del proyecto al Departamento de Comunicaciones, salen a flote criterios y ambiciones que éste proyecto tenía y la propuesta de comunicaciones no, como el hecho de estar basado en una estructura contributiva.

Finalmente, éste fue el cronograma definitivo tras replantear todos los aspectos mencionados:

8.2. Cronograma final

Cuadro 6. Cronograma final

	Enero 1 2 3 4	Febrero 1 2 3 4	Marzo 1 2 3 4	Abril 1 2 3 4	Mayo 1 2 3 4	Junio 1 2 3 4	Julio 1 2 3 4	Agosto 1 2 3 4	Septiembre 1 2 3 4	Octubre 1 2 3 4
Rastreo de Información										
Clasificación Datos y Muestras Gráficas										
Análisis Técnico Análisis Muestras										
Síntesis Conceptual										
Pre Producción Producción Post Producción										

## **9. RECURSOS**

### **9.1. TALENTO HUMANO**

José Gustavo Córdoba del Castillo

Diego Fernando Sánchez Villaquiran

### **9.2. RECURSOS FINANCIEROS**

Los recursos para este proyecto de investigación serán brindados por cada uno de los integrantes del grupo, debido a que estos deberán ser propios.

### **9.3. RECURSOS INSTITUCIONALES.**

- Instalaciones de la Universidad Autónoma de Occidente.
- Laboratorios de diseño (Salas Mac)
- Equipos propios de los estudiantes.
- Biblioteca institucional

## 10. CONCLUSIONES

El Diseño de un sitio web no se basa en una interfaz. La interfaz es la punta del iceberg con la que interactúa el usuario. Se puede diseñar una interfaz con una buena composición, diagramación, criterio cromático y tipográfico; pero si el proceso previo al Diseño (pre-producción) no está bien hecho, de nada servirá. Si no hay un trabajo previo de Arquitectura de información, Diseño de información, señalización digital; el usuario finalmente se perderá y no sabrá cómo acceder a la información que busca, independientemente de que el Diseño de la interfaz este bien elaborado.

La comparación con universidades e institutos a nivel nacional sirve como análisis para saber cómo se presenta la información en el sitio web de la Universidad Autónoma de Occidente y cómo la presenta la competencia. Así mismo, al analizar referentes extranjeros, se amplía el panorama de las posibles soluciones que pueden aplicar para la sección web del programa Diseño de la Comunicación Gráfica.

Es importante encontrar un respaldo metodológico para la elaboración de un proyecto. Al estar apoyados en una metodología, se traza un camino más directo por transitar, en la búsqueda para alcanzar el objetivo o la finalidad de la investigación o proyecto. La metodología es la brújula que guía al norte donde se obtiene la solución al problema planteado en el proyecto.

Cuando se establece la metodología de trabajo, el proceso de Diseño adquiere bases que impiden que se cometan errores comunes del proceso empírico; errores cometidos en los primeros prototipos; he ahí la importancia de consultar libros de expertos en el tema, no sólo por el desarrollo del proyecto en cuestión, sino también por su fundamentación.

Cuando se elabora un producto pensado para su uso, es indispensable hacer pruebas de usabilidad, de otra manera no se podrá decir que el producto funciona. En éste proyecto en particular, no se realizaron pruebas de usabilidad con el público, hasta no haber aprobado una evaluación heurística por un experto en el tema.

Una vez se realizan las pruebas de usabilidad con el público, se obtienen apreciaciones positivas y sugerencias que pueden fortalecer el producto,

llevándolo a un mejor estado para su uso. Muchas veces se trata de pensar en todo lo que requiere el usuario para utilizar el producto, pero sólo cuando éstos dos se confrontan, se puede medir el nivel de usabilidad y funcionalidad del mismo.

La inclusión de la galería de proyectos estudiantiles como parte del sitio web del programa Diseño de la Comunicación Gráfica, tuvo muy buena acogida por parte de los usuarios en las pruebas, consideran que se convierte en una competencia sana y una motivación para los estudiantes el hecho de que sus trabajos puedan estar visualizados entre los mejores del programa. Además la posibilidad de compartarlos con público externo, a través de las redes sociales es excelente oportunidad para dar a conocer la institución, el programa y a qué se dedican los profesionales de ésta área.

El proceso previo al Diseño de la interfaz, donde se elaboró la arquitectura de información, el Diseño de información y la señalización digital, obtuvo reconocimiento por los usuarios, ya que facilitó el uso del sitio web, haciendo casi intuitiva la manera de acceder a la información deseada. Todos estos aspectos son fundamentales para generar en el usuario una buena experiencia.

Diseñar para la web es muy distinto a diseñar para impresos, no tanto por los aspectos técnicos para su desarrollo, ya que existen varios; sino por todos los factores que se deben tener en cuenta para que el web site sea funcional y usable a la vez.

Por dichas razones anteriormente nombradas, el diseño de un sitio web requiere no sólo de saber utilizar las herramientas como muchos estudiantes piensan. Tampoco es simplemente una extensión del Diseño Editorial. Es una combinación de todos los campos del Diseño Gráfico, o por lo menos los más importantes como: Diseño de Información, en la fase previa (Arquitectura de Información), Señalización de la información, ya que de cierta forma hay que decirle al usuario cómo navegar, moverse o desplazarse en la interfaz, que en éste caso reemplaza el espacio. La Marca e identidad Corporativa, dado a que todo sitio web es una herramienta de comunicación estratégicamente utilizada por marcas y personas. El Diseño Editorial, ya que es vital saber componer, maquetar y organizar los elementos de tal forma que no canse la vista y que de verdad provoque leer y acceder a la información; entre otros campos, pero estos son los más relevantes, según se implementaron durante el desarrollo de éste proyecto.

## 11. RECOMENDACIONES

La Universidad Autónoma de Occidente, es una institución que ofrece diferentes programas académicos de formación para profesiones diversas con fines distintos.

Es necesario que cada programa académico comunique lo mejor de sí, para atraer nuevos públicos y que sea evidente su singularidad, ante programas de la misma facultad. En el caso de Diseño de la Comunicación Gráfica, una profesión estrictamente ligada a lo visual, necesita comunicar en qué consiste su programa académico y por qué se diferencia de programas a fines como el de Comunicación Publicitaria.

La propuesta elaborada en éste proyecto, respeta las políticas institucionales, pero deja claro, que es el sitio de Diseño de la Comunicación Gráfica, por otra parte, complementa la información general brindada en el sitio web institucional, con un manejo del lenguaje bi-media más acorde con la labor de los profesionales de ésta área.

Con la inclusión de una galería de proyectos académicos, se obtiene un respaldo visual de todo lo que ofrece la Universidad en el programa de Diseño. Esto podría generar interés por parte de los estudiantes de Altos de Chavón (la cual tiene convenio con la Universidad Autónoma de Occidente), de realizar un intercambio académico, ya que son más los interesados de la Autónoma en irse a Chavón, que los de Chavón venir a la Autónoma; siendo que en la Autónoma la formación es a nivel profesional, y en Chavón es a nivel tecnológico.

El espacio de la galería debe ser abierto para que cualquier público pueda acceder, independientemente de pertenecer a la Universidad o no; a apreciar los mejores proyectos. Al estar todo articulado a las redes sociales, los estudiantes pueden ser contactados para prácticas, pasantías, etc. La Galería sería el portafolio virtual del programa Diseño de la Comunicación Gráfica, lo que generaría en los estudiantes una motivación extra, para que su producción académica sea publicada.

Estudiantes de otras instituciones dicen que en la Universidad Autónoma de Occidente, a pesar de contar con equipos de última tecnología para la formación de los estudiantes de Diseño, no hay suficiente nivel en el desempeño desde lo gráfico. Bien, así no sea cierto, la galería contrarresta esos pensamientos que se

convierten en rumores y pueden incidir en la decisión de un futuro estudiante, afectando el “Good Will” de la institución.

En el Diseño de sitios web no es la interfaz lo más importante, sino el trabajo previo a ella, la Arquitectura de la información, la señalización y la usabilidad; para una interfaz sea realmente fácil de utilizar para los usuarios. Es de vital importancia al enfrentar cualquier tipo de proyecto investigar y documentarse bien sobre el tema a desarrollar; los proyectos elaborados por “caja negra” presentan muchas fallas; la investigación proporciona bases sólidas al proceso de Diseño, para que éste que es el resultado final, sea funcional.



## BIBLIOGRAFÍA

ALVA OBESO, María Elena. Tesis Doctoral, para la obtención del título: Doctora en Informática. Dirigida por Doctor D. Juan Manuel Cueva Lovelle, Doctora Dña. Ana Belén Martínez Prieto. Departamento de Informática: Metodología de Medición y Evaluación de la Usabilidad en Sitios Web Educativos. Universidad de Oviedo. Oviedo, 2005.

ARELLANO, Rolando. Comportamiento del consumidor, enfoque América Latina. Editorial McGraw Hill, Lima, Perú, 2002.

ARQUITECTURA DE LA INFORMACIÓN [en línea]. Material correspondiente al Seminario de Diseño y organización de la producción. Maestría en Diseño de aplicaciones Multimedia. Universidad Politécnica de Catalunya, España. 2007. Disponible en internet: <http://www.slideshare.net/rjtassi/arquitectura-de-la-informacion>

BASES DEL DISEÑO DE PÁGINAS WEB- Bloque Especializado. Compilador: Lic. Ingrid Riquelme Ramírez, Programa de Licenciatura en Diseño Gráfico. Universidad de Londres. Londres, 2008.

BEDOYA, Jaime Y TOBAR, Carlos. Divulgación y Promoción de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica por medios Online. Trabajo de grado Diseño de la Comunicación Gráfica. Santiago de Cali. Universidad Autónoma de Occidente. 2006.

BUCHANAN, Richard. THE GOOD DESIGN IN THE DIGITAL AGE. Editorial Richard Grefé. Nueva York, 2000.

COSTA, Joan. Imagen Global, Grupo editorial Design. Barcelona, 1992.

Diccionario de la Real Academia Española Edición 22. Madrid: Espasa Calpe, 2001.

GONZALES RUIZ, guillermo. Campos de Acción del Diseño. Universidad de Buenos Aires, Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Buenos Aires, 1994.

GÓMEZ, Andrés Julián. Analista de tecnología. “El tema con RIM es complicado pues perdieron la confianza. Tendrán que hacer una estrategia que les permita recuperarla”. Diario La República. [en línea], Octubre 18 de 2012. Disponible en: [http://www.larepublica.com.co/empresas/colombia-y-venezuela-son-clave-para-que-blackberry-se-recupere\\_23490](http://www.larepublica.com.co/empresas/colombia-y-venezuela-son-clave-para-que-blackberry-se-recupere_23490)

HELLER, Eva. Psicología del Color. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

LYNCH, Patryck. Principios de diseño básicos para la creación de sitios web. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 2002.

MCINTIRE, Penny. Visual Design for the modern web. Editorial New Riders, Berkeley CA. 2008.

RODRIGUEZ, Luis. Diseño Estrategias y Tácticas. Siglo veintiuno editores. México, 2004.

TORREALBA PERRAZA, Juan Carlos. Tesis Doctoral, para obtención del título: Doctor en Ingeniería de proyectos. Departamento de Ingeniería. Universidad Politécnica de Catalunya. Barcelona, 2004.

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE. Diseño de la Comunicación Gráfica [en línea]. Universidad Autónoma de Occidente. Santiago de Cali. 2012. Disponible en internet: <http://www.uao.edu.co/comunicacion-social/informacion-general-diseno-de-la-comunicacion-grafica>

W3C. misión y principios. 2012.[ en línea][consultado Diciembre 2012[ Disponible en internet: <http://w3.org/Consortium/mission#principles>

## ANEXOS

### Anexo A: Referentes a nivel nacional:

**Nombre Universidad Instituto:**  
Universidad Autónoma de Occidente

**Especialización:**  
Diseño de la Comunicación Gráfica

**Software utilizado:**  
Drupal

**País:**  
Cali – Colombia

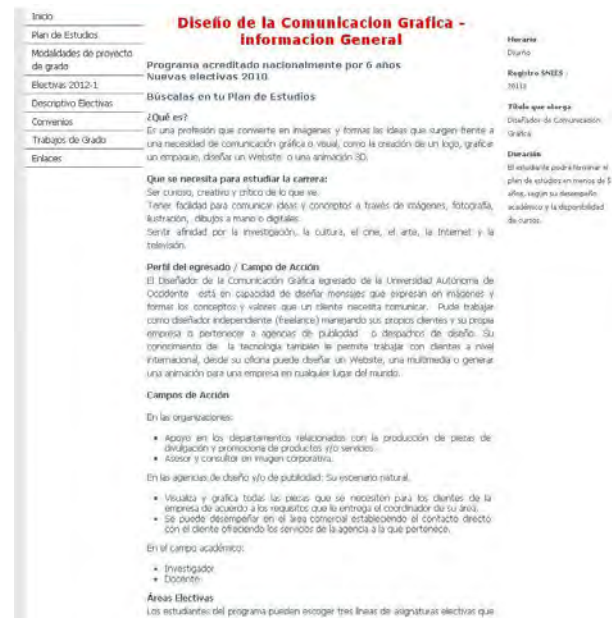
**Facultad:**  
Comunicación

**Pros:**  
Minimalismo, y evitan que el visitante se distraiga, uso de color en buena medida

**Contras:**  
La cuadrícula es muy fuerte y no deja que se creen nuevas soluciones, repetitivo, no sorprende.

**Observaciones:**  
La página cumple su obligación de comunicar pero en muchos casos se queda corto en lo que quiere dar a entender, pueden encontrar mejores formas de hacerlo.

**Fuente:** Universidad Autónoma de Occidente <http://www.uao.edu.co/>



**Nombre Universidad Instituto:**

Bellas Artes

**Especialización:**

Diseño Grafico

**Software utilizado:**

**País:**

Colombia

**Facultad:**

Diseño Grafico

**Pros:**

Gran forma de combinar un CMS con el color y una idea central, hay mas uso de imágenes y es mas ameno.

**Contras:**

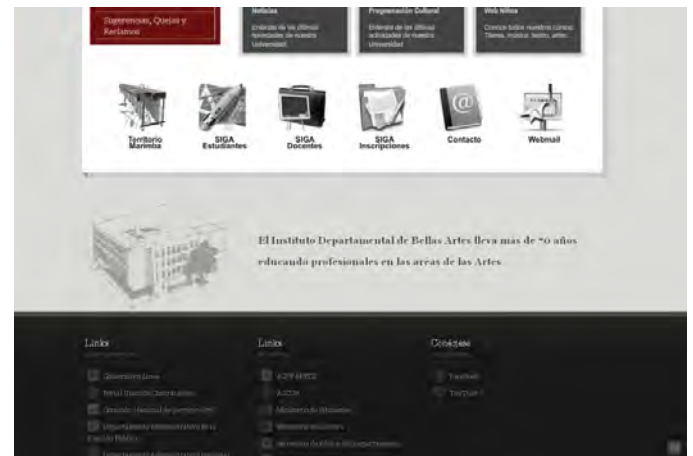
Se queda corto cuando de mostrar a los estudiantes y los trabajos, si bien es un mejor acercamiento, aun falta.

**Observaciones:**

Un gran uso del color realmente se nota como el uso del acento mejora notablemente una web.

**Fuente:** Bellas

artes <http://www.bellasartes.edu.co/index.php/en/>



**Nombre Universidad Instituto:**

Escuela de Artes y Letras

**Especialización:**

Diseño Grafico

**Software utilizado:**

**País:**

Bogota - Colombia

**Facultad:**

Diseño Grafico

**Pros:**

Division de información muy bien realizada.

**Contras:**

Carece de una idea central confunde y se necesita mucha ayuda para poder navegar tranquilamente.

**Observaciones:**

Si bien el fondo blanco es realmente calmante uno se termina frustrando por la falta de información o ayudas para encontrar lo que se busca.

**Fuente:** Escuela artes y

letras <http://www.artesyletras.com.co/>



**Nombre Universidad Instituto:**  
Fundación Académica de Dibujo Profesional

**Especialización:**  
Diseño Grafico

**Software utilizado:**

**País:**  
Cali - Colombia

**Facultad:**  
Ninguna

**Pros:**  
Se presenta de una manera diferente esta página está hecha en modo horizontal, con grandes imágenes que ayudan a interactuar de forma más agradable.

**Contras:**  
En este caos carece de textos que apoyen la idea de las imágenes.

**Observaciones:**



**Fuente:** Fundación Académica de Dibujo Profesional <http://www.fadp.edu.co/>



**Nombre Universidad Instituto:**  
Fundación Universitaria del Área Andina

**Especialización:**

Diseño Grafico

**Software utilizado:**

HTML

**País:**

Bogota - Colombia

**Facultad:**

Bellas artes

**Pros:**

El color verde esta usado en cantidades excelentes y su distribución es muy buena.

**Contras:**

Carece de imágenes que vendan sus carreras por lo cual solo se observa cantidades gigantes de texto.

**Observaciones:**

Un buen primer acercamiento a algo mucho mas interesante pero la diagramación es muy buena realmente.

**Fuente:**

Fundación Universitaria del Área Andina <http://www.areandina.edu.co/portal/>



**Nombre Universidad Instituto:**

Universidad Icesi

**Especialización:**

Diseño de Medios Interactivos

**Software utilizado:**

HTML

**País:**

Cali - Colombia

**Facultad:**

Diseño Medios Interactivos

**Pros:**

Sencillez y minimalismo no necesitan mostrar más para obtener clientes, continua la idea centrar de la universidad pero mostrando desde otra forma.

**Contras:**

No está terminada algunos textos faltan, no hay definición de todo y por ratos llegamos a caminos cerrados.

**Observaciones:**

Es una gran página y su uso de fotos son realmente muy buenas, es agradable verlas y genera empatía con la universidad

**Fuente:**

Multimedia – Universidad

Icesi <http://www.icesi.edu.co/unicesi/categoria/multimedia/>





**Nombre Universidad Instituto:**

Pontificia Universidad Javeriana

**Especialización:**

Diseño de Comunicación Visual

**Software utilizado:**

HTML

**País:**

Cali - Colombia

**Facultad:**

Facultad de humanidades y ciencias

Sociales

**Pros:**

Buena Diagramacion.

**Contras:**

Es pobre visualmente solo continua usando la misma cuadrícula una tras otra, requiere mejorar para dar una buena impresión y que el usuario se sienta seducido.

**Observaciones:**

Se nota que hay mucho por mejorar en la web, además de replantear como se presentan las carreras.

**Fuente:**

Pontificia universidad Javeriana [http://portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/PORTAL\\_VERSION\\_2009\\_2010/es\\_inicio](http://portal.javeriana.edu.co/portal/page/portal/PORTAL_VERSION_2009_2010/es_inicio)



## Nombre Universidad Instituto:

Jorge Tadeo Lozano

**Especialización:**

Diseño Grafico

**Software utilizado:**

HMTL

**País:**

Bogota - Colombia

**Facultad:**

Facultad de ciencias Humanas, Artes y  
Diseño

**Pros:**

Imágenes muy interesantes, creadas por  
estudiantes, presentación de que hacen  
sus alumnos y un sentimiento de gusto  
por estudiar.

**Contras:**

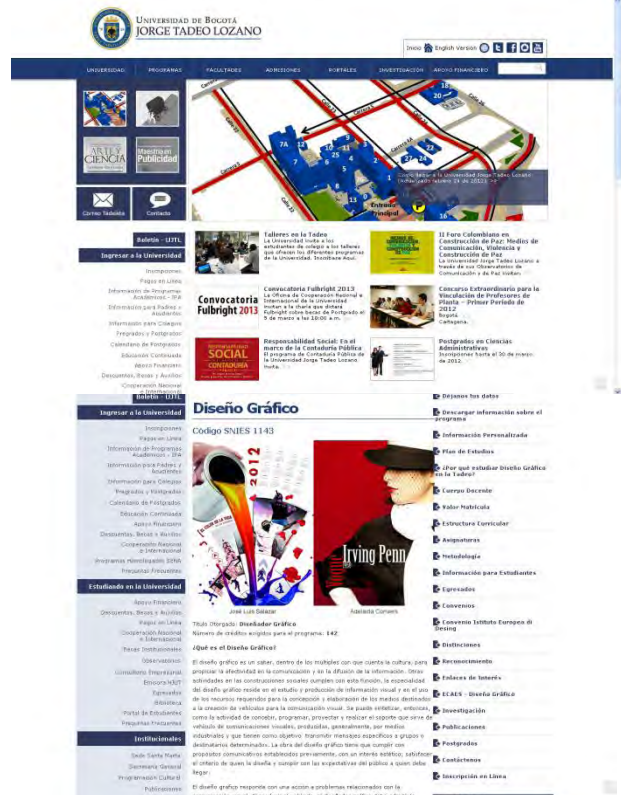
A veces tienden a excederse en texto  
para sustentar las imágenes.

**Observaciones:**

Es una muy buena pagina web,  
realmente se nota que hay trabajo de  
creación y se preocupan por las  
imágenes de sus alumnos y colocar los  
mejores trabajos.

**Fuente:**

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO <http://www.utadeo.edu.co/>



**Nombre Universidad Instituto:**  
Universidad Nacional de Colombia

**Especialización:**

Diseño Grafico

**Software utilizado:**

Drupal

**País:**

Bogota- Caribe – Manizales –

Medellin – Palmira- Tumaco –

Amazonia

**Pros:**

Gran forma de dividir la informacion y buenas imágenes.

**Contras:**

Tiende a encontrarse en caminos cerrados, y el usuario abandona la web al poco tiempo, no se nota un mapa de navegación ni arquitectura de información.

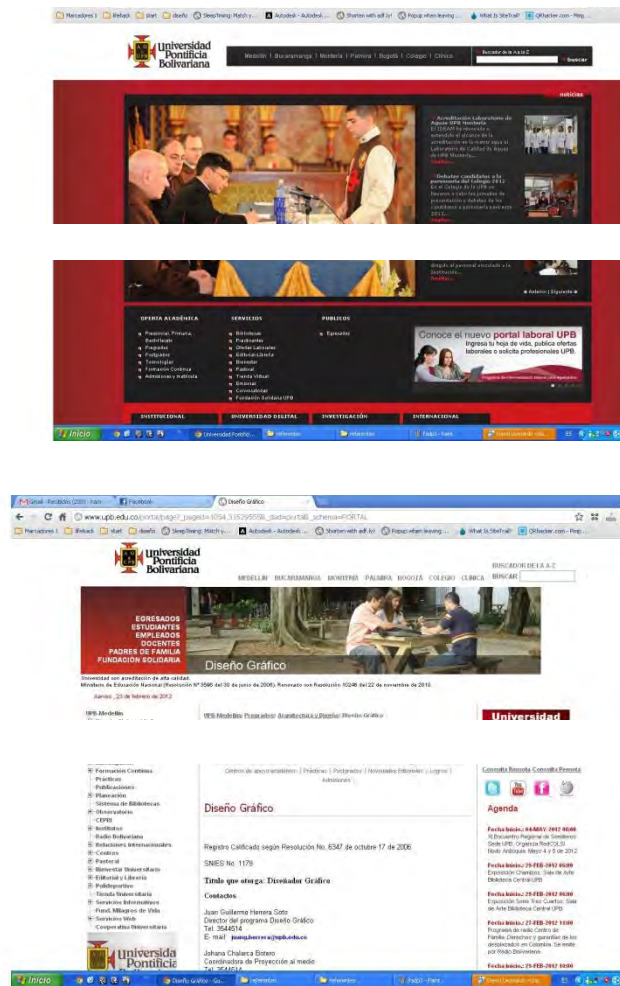
**Observaciones:**

Se observa la falta que hay en las webs cuando no se encuentra un mapa de navegación bien definido.

**Fuente:**

Universidad nacional de colombia <http://www.unal.edu.co/>





**Nombre Universidad Instituto:**  
Universidad Pontificia Bolivariana

**Especialización:**  
Diseño Grafico

**Software utilizado:**  
Joomla

**País:**  
Colombia Medellin – Bucaramanga – Monteria  
– Palmira – Bogota

**Facultad:**  
Arquitectura y Diseño

**Pros:**  
Gran uso del color y de ubicar imágenes al inicio de la web, generando curiosidad y ganas de ingresar a conocer que se realiza en este sitio.

**Contras:**  
No maneja la misma cuadrícula en toda la web por lo cual en ciertos momentos se siente como si se abandonara la misma.

**Observaciones:**  
El uso de imágenes siempre genera buenas soluciones y emociones en el visitante.

**Fuente:** Universidad Pontificia Bolivariana [http://www.upb.edu.co/portal/page?\\_pageid=954,1&\\_dad=portal&\\_schema=PORTAL](http://www.upb.edu.co/portal/page?_pageid=954,1&_dad=portal&_schema=PORTAL)



**Nombre Universidad Instituto:**  
 Universidad del Valle  
**Especialización:**  
 Diseño Grafico  
**Software utilizado:**  
 HMTL  
**País:**  
 Cali - Colombia  
**Facultad:**  
 Artes Integradas  
**Pros:**  
 Textos bien creados y redactados



**Contras:**  
 Es muy facil perderse esta creado para que funcione en su totalidad y se pierden muchos estudiantes incluso lo mas veteranos, carece de imágenes y solo preocupa su utilidad.

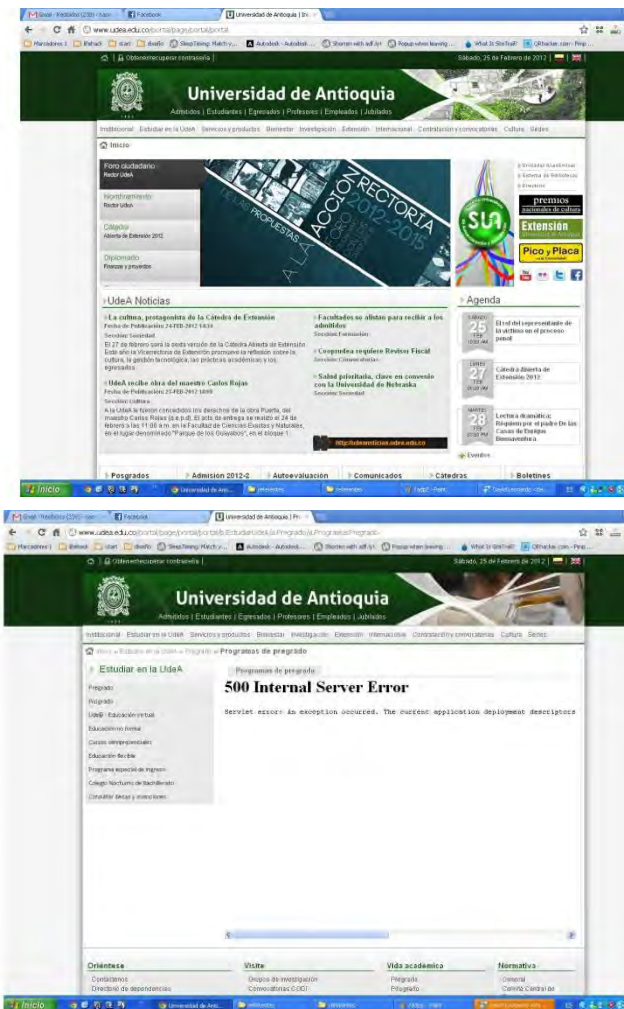
**Observaciones:**  
 Funciona en su totalidad pero a veces agota y genera malos sentimientos pues no hay algo diferente, que de tranquilidad, generar espacios de descanso también es vital en las webs

**Fuente:**  
 Universidad del Valle <http://www.univalle.edu.co/>



Universidad Autónoma del Caribe <http://www.uac.edu.co/>





**Nombre Universidad Instituto:**

Universidad de Antioquia

**Especialización:**

Comunicador Audiovisual y Multimedial

**Software utilizado:**

Joomla

**País:**

Medellin - Colombia

**Facultad:**

Comunicación Audiovisual y Multimedial

**Pros:**

Buen uso de su color el verde para dar fluidez a la web

**Contras:**

Solo el Home tiene un apartado de imágenes lo demás es texto plano.

**Fuente:**

Universidad de

Antioquia <http://www.udea.edu.co/portal/page/portal/portal>

**Nombre Universidad Instituto:**

Universidad de Caldas

**Especialización:**

Diseño Visual

**Software utilizado:**

HTML

**País:**

Caldas - Colombia

**Facultad:**

Facultad de Artes y Humanidades

**Pros:**

Buen uso de iconos como arma para describir que hace el botón que lo contiene.

**Contras:**

Texto plano que puede generar que el visitante abandone el sitio.

**Observaciones:**

El azul como color relajante funciona, pero por momento se pierden entre tanto blanco y genera cansancio o sueño.

**Fuente:**

Universidad de

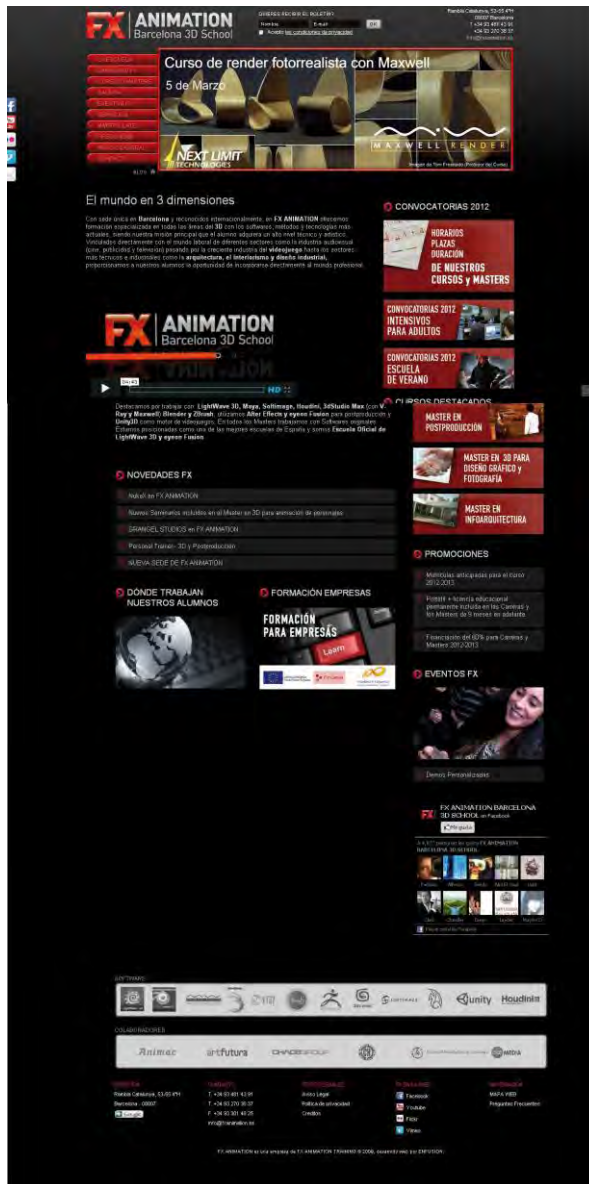
Caldas <http://www.ucaldas.edu.co/>







## Anexo B: Referencias a nivel Internacional



### Nombre Universidad Instituto:

Fx Animation Barcelona 3D School

### Especialización:

Diseño 3D y diseño de Videojuegos

### Software utilizado:

HTML

### País:

España

### Facultad:

Diseño Grafico

### Pros:

Está en lo último de la tecnología, muestran trabajos de sus alumnos y también buscan que estos se autopatrocinen con las redes sociales.

### Contras:

Por momentos se pierde la línea entre universidad y un lugar para compartir trabajos, haciendo difícil saber como moverse por momentos.

### Observaciones:

Es una de las mejores propuestas para una web ya que permite al propio usuario mejorar la experiencia de otros usuarios.

**Fuente:** Fx escuela de animacion y videojuegos

Barcelona <http://www.fxanimation.es/>



**Nombre Universidad Instituto:**  
Escuela universitaria de diseño e innovación

**Especialización:**  
Diseño de moda, interiores, juegos, gráfico y multimedia

**Software utilizado:**  
Joomla

**País:**

España

**Facultad:**

Diseño Multimedia y Grafico

**Pros:**

Muy buen uso de varios colores para diferenciar cada parte de la web, saber como mantener el equilibrio entre la sobriedad y el color.

**Contras:**

No hay apartado de estudiantes ni hay ningún tipo de interacción con ellos.

**Observaciones:** hay un buen nivel de color y blanco generando una armonía muy bien hecha, navegarla es un placer.

**Fuente:**

ESNE Escuela universitaria de Diseño e Innovación. Grado en Diseño de Interiores, Moda, Gráfico y Videojuegos <http://web.esne.es/>



eso.

## Fuente:

Altos de Chavón - La Escuela de Diseño <http://www.altosdechavon.com/cms/>

## Nombre Universidad Instituto:

Altos del Chavon Escuela de Diseño

## Especialización:

Diseño Gráfico y Artístico

## Software utilizado:

Drupal

## País:

República Dominicana

## Facultad:

Diseño

## Pros:

Diagramación muy interesante y unión con imágenes muy bien lograda siempre mostrando el nombre de la escuela de diseño y generando sentido de pertenencia.

## Contras:

Por momento queda corta los textos u opacados por las imágenes

## Observaciones:

Hay que evitar que las imágenes le ganen a los textos y en este caso sucede



**Nombre Universidad Instituto:**  
Instituto Europeo di Design

**Especialización:**  
Diseño de moda, Comunicación  
Visual y Management

**Software utilizado:**  
Wordpress

**País:**  
España, Italia, Brasil

**Facultad:**  
Comunicación Visual

**Pros:**  
Gran uso de imágenes y texto,  
genera un placer estar en la página  
web.

**Contras:**  
Por momentos se siente que hay 2  
tipos de diagramación diferente  
generando por momento la  
sensación de estar perdido.

**Fuente:**  
IED - Istituto Europeo di  
Design <http://www.ied.es/>



**Nombre Universidad Instituto:**  
Parsons The New School for Design

**Especialización:**  
Diseño Gráfico, Moda, Videojuegos,  
Visual, Integrado.

**Tiempo desde su creación:**

**País:**  
Estados Unidos (U.S.A)

**Facultad:**  
Diseño Grafico

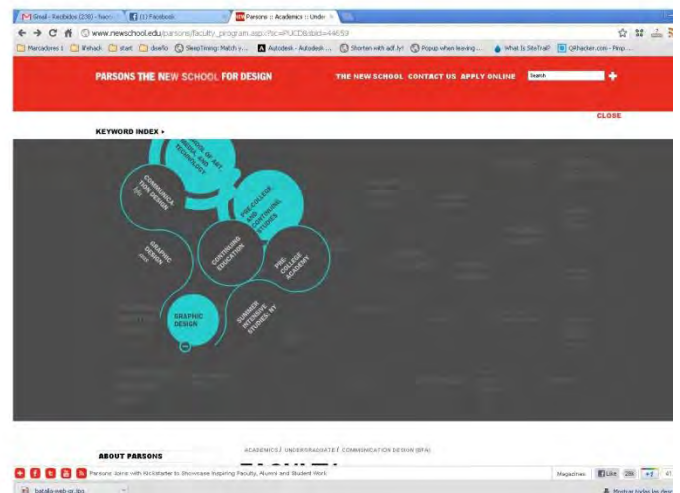
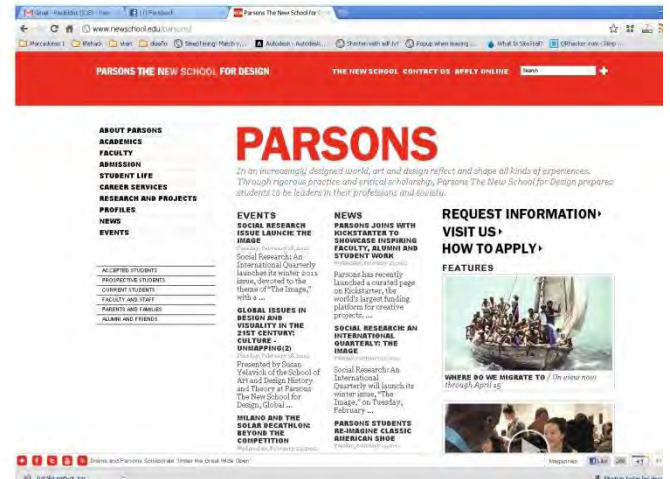
**Pros:**  
Es la mejor opción tiene el equilibrio entre texto e imágenes además de tener siempre algo más para sorprender al visitante y lo demuestra cuando habla de sus carreras.

**Contras:**  
Puedes perderte fácilmente entre tanta sorpresa que tienes al visitar esta web

**Observaciones:**  
Por lejos la mejor de las opciones de página web encontrada hasta ahora es un placer visitarla, y siempre se encuentra alguna sorpresa, demuestra su interés en los nuevos estudiantes y las visitas online.

**Fuente:**

Parsons The New School for Design <http://www.newschool.edu/parsons/>



## Anexo C: Formato de encuesta para estudiantes en blanco



Encuestas página institucional de la universidad Autónoma de Occidente.

- 1.- ¿Visualmente como consideras la página institucional de la Universidad Autónoma de Occidente? (en general)
- 2.- ¿Considera que la información de la Carrera de Diseño en la página institucional es lo suficientemente atractiva para una carrera basada en lo visual?
- 3.- ¿Se siente identificado con el perfil del egresado (establecido en la página)?
- 4.- Considera que los docentes y estudiantes se sienten identificados con la forma de presentar la carrera en sitio institucional
- 5.- ¿Que le cambiaría usted a la presentación de la Carrera de Diseño Gráfico en la página?
- 6.- En un palabra cómo definiría el sitio de la universidad Autónoma de Occidente.
- 7.- La información mostrada en la página es lo suficientemente atractiva para posibles estudiantes que deseen ingresar a la carrera.
- 8.- La forma de visualización de los trabajos de estudiantes en el sitio institucional, es adecuada?, justifique su respuesta.

## **Anexo D: Formato de encuesta de preguntas cerradas para estudiantes**



5. ¿La Diagramación y composición de la sección de Diseño de la Comunicación Gráfica en el sitio web institucional, reflejan la finalidad del programa?

Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

6. ¿La visualización de los trabajos de los estudiantes es funcional?

Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

7. ¿La página institucional de la Universidad Autónoma de Occidente cumple con los criterios de usabilidad y Arquitectura de Información, es decir, es fácil de utilizar?

Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_

8. ¿Identifica el contenido del sitio web institucional con el estudiante de Diseño Gráfico?

Sí\_\_\_\_ No\_\_\_\_



**Anexo E: Formato de entrevista vacío enviado por correo electrónico a docentes de la Universidad Autónoma de Occidente**

- 1. ¿Cuáles son las variables que usted utiliza para calificar las entregas de los estudiantes? Por ejemplo (dedicación, tiempo, visualmente, conceptual)**
- 2. ¿Considera que la web institucional describe la carrera como en realidad es?**
- 3. ¿Qué cambiaría en la parte Online (web) de nuestra carrera, en la página institucional?**

De antemano, muchas gracias por todo.

## **Anexo F: Formato de entrevistas realizado por los docentes**

De: **Gustavo Adolfo Ramos Muñoz** <[gramos@uao.edu.co](mailto:gramos@uao.edu.co)>

Fecha: 23 de abril de 2012 10:04

Asunto: RE: Cuestionaro para tesis de grado

Para: Diego Fernando Sanchez Villaquiran <[haonohunter@gmail.com](mailto:haonohunter@gmail.com)>

Saludos:

- 1. Cuáles son las variables que usted utiliza para calificar las entregas de los estudiantes ejemplo (dedicación, tiempo, visualmente, conceptual):**

Usualmente se evalúa el 50% de la nota con los avances y bocetos que adelantan en clase.

El resto corresponde a la entrega donde se evalúa. Argumentos de diseño, conceptualización, manejo técnico, e impacto visual.

- 2. ¿Considera que la web institucional describe la carrera como en realidad es?**

Yo creo que sí, desde el lenguaje escrito pienso que resumen muy bien, lo que al menos desde las direcciones, pretendemos enseñar a los estudiantes. Desde el lenguaje gráfico-visual creo que si puede ser más “elocuente”.

- 3. ¿Qué cambiaría en la parte Online (web) de nuestra carrera en la página institucional?**

Mucha más imagen, videos y trabajos de estudiantes y egresados.

De: **uao jmarulanda** <jmarulanda.uao@gmail.com>

Fecha: 23 de abril de 2012 07:47

Asunto: Re: Cuestionario de Tesis de Grado

Para: Diego Fernando Sanchez Villaquiran <haonohunter@gmail.com>

- 1. Cuáles son las variables que usted utiliza para calificar las entregas de los estudiantes ejemplo (dedicación, tiempo, visualmente, conceptual)**

R/. Las variables de calificación son producto del planteamiento del proyecto en particular y de sus alcances. Por ende, no es una pregunta con una única respuesta. Siendo la pregunta encaminada a la Web del programa, considero entonces pertinente el estudio y formalización de un sistema, en donde el docente pueda diseñar su modelo de evaluación

- 2. ¿Considera que la Web institucional describe la carrera como en realidad es?**

R/. no. La Web institucional es genérica y aleja los detalles particulares de las carreras.

- 3. ¿Qué cambiaría en la parte Online (web) de nuestra carrera en la página institucional?**

R/. No conozco la Web del programa de Diseño de la Comunicación Gráfica. La pregunta se dirige al espacio adjudicado al programa dentro de la Web institucional? Siendo así opino que es genérico

De: **Andres Fabian Agredo Ramos** <[afagredo@uao.edu.co](mailto:afagredo@uao.edu.co)>

Fecha: 20 de abril de 2012 11:17

Asunto: Re: Cuestionario Tesis

Para: Diego Fernando Sanchez Villaquiran <[haonohunter@gmail.com](mailto:haonohunter@gmail.com)>

Saludos.

- 1. Cuales son las variables que usted utiliza para calificar las entregas de los estudiantes ejemplo (dedicacion, tiempo, visualmente, conceptual)**

Se facilita en términos de pre-pro y post, cada etapa conlleva su lógica misma, es decir pre: racional, conceptualización y bocetos pro: diseño, interface y posible metáfora post: montaje y pruebas de usabilidad

En términos académicos se suma puntualidad, persistencia proceso aptitud.

- 2. ¿Considera que la web institucional describe la carrera como en realidad es?**

Muy resumidamente y sintetizado, pero más allá de eso debería existir un apartado más detallado.

- 3. Que cambiaría en la parte Online (web) de nuestra carrera en la página institucional?**

Un apartado de galería de trabajos de estudiantes.

### **Anexo G: Entrevista al Director del Programa Ricardo Castro**

*Ver archivo adjunto en el CD.*

**Anexo H** Entrevista a Jaime Osorio, Diseñador Gráfico del Departamento de Comunicaciones, de la Universidad Autónoma de Occidente.

**Uno de los encargados del rediseño del sitio web institucional.**

*Ver archivo adjunto en el CD.*

## **Anexo I: Formato de encuestas para evaluación indirecta de la propuesta final**

### **Evaluación Indirecta**

**A continuación se evalúa el prototipo de sitio web para el programa Diseño de la Comunicación Gráfica, por favor responda con la mayor sinceridad las siguientes preguntas:**

1. ¿La gama cromática utilizada para el sitio web, es acorde con la institucionalidad de la UAO?

Sí\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

2. ¿La cantidad de imágenes que contiene el sitio le parecen suficientes?  
Agregaría más, quitaría algunas, justifique su respuesta.

3. La Diagramación y Composición del sitio web del Programa de Diseño, es acorde con el nuevo sitio web institucional?

Sí\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

4. ¿La galería de trabajos de estudiantes le parece necesaria?

Sí\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

5. La información que desea obtener es fácil de encontrar en el sitio web?  
Justifique su respuesta

6. ¿Los íconos empleados en el menú funcionan para hacerle una idea de qué información ha de encontrar? Justifique su respuesta

7. ¿El sitio web es fácil de usar?

Sí\_\_\_\_\_

No\_\_\_\_\_

8. ¿El sitio web te genera una buena experiencia, como usuario? Justifique su respuesta

9. ¿Le gustaría que éste proyecto fuera realizado por la Universidad Autónoma de Occidente? Justifique su respuesta

## EVALUACIÓN AMBIENTES ELECTRÓNICOS ON LINE / OFF LINE

### Tipos de Evaluación

Características	Heurística	Indirecta [oscurita]	Directa [verde]
<b>Usuarios</b>	No aplica Evaluación ante profesionales que brindan la opinión respecto al material	Grupo 5 - 8 Usuarios Características: similares a las del grupo objetivo. Se evalúa al grupo al tiempo. Predictiva: Al inicio del desarrollo formativa: Al desarrollo de la interfaz Sumativa: Al terminar el producto	3 ó 4 Usuarios Variedad de usuarios. Evaluación independiente.
<b>Fases</b>	Sumativa: Al terminar el producto.	Predictiva: Al inicio del desarrollo formativa: Al desarrollo de la interfaz Sumativa: Al terminar el producto	Predictiva: Al inicio del desarrollo formativa: Al desarrollo de la interfaz Sumativa: Al terminar el producto
<b>Proceso</b>	Se evalúa solo el material terminado.	Antes: Dejar claro que se evalúa el material no al usuario. Confidencialidad. Dar pautas: entregar formatos una a una. [Preguntas cerradas y abiertas] Durante: Interrumpir en cualquier momento	Antes: Dejar claro que se evalúa el material no al usuario. Confidencialidad, no grabación del rostro. Durante: El observador ve el rostro, Toma de notas precisas. Dar pautas: cortas y precisas, no dar pistas de la navegación.
<b>Datos de Resultados</b>	Cuantitativos	Cuantitativos // Cualitativos	Cuantitativos // Cualitativos.

Cuadro realizado con base en:  
*Diseño Ergonómico de aplicaciones hipermedia.* Cap. 10; *Evolución.* ANTONIO MORENO MUÑOZ.  
*No me hagas pensar, Cap. Prueba de Usabilidad.* STEVE KRUG.  
*Textos: Evolución de Materiales didácticos multimedia.*